

12/97
GameStar
Die ganze Welt der PC-Spiele
SFr 6,90 S 52.- Lit 9.500
GameStar
B 44187
NEU! 6,90
+Vollversion des Kult-Strategiespiels
Civilization
Jedi Knight
Der Star-Wars-Hit durchgespielt
Megatest Lösung Technik
Tomb Raider 2
8-Seiten-Test: Alle 18 Levels, Lara im Mini
Age of Empires
Test, Demo & Video zur neuen Echtzeit-Referenz
GameStar 12/97
Vollversion
Sid Meiers Kult-Strategie
Civilization
for Networks. Plus Karten-Editor
Exklusivdemos:
Demonworld · Sub Culture · Daytona
Spielbare Demos:
Jedi Knight, Age of Empires, Turok, G-Police, Fallout, Overboard, Seven Kingdoms, Civil War 2, Galapagos, Schleichfahrt (3Dfx), Have a Nice Day (Track Pack), Need for Speed 2 (3Dfx), Netstorm, Excalibur, Pax Imperia 2.
Videos: Jedi Knight, Age of Empires
Patches: Hexen 2, Moto Racer, Anstoss 2, CivNet, Total Annihilation, Flying Corps, Constructor, Outlaws, Schleichfahrt, Extreme Assault, Leviathan, Bonus Track: Have a Nice Day
Plus: Software, Tools, T-Online.
Vollversion
Civilization
inkl. Editor
for Networks
Vollversion:
Civilization
for Networks (CivNet) · Solo und Multiplayer
Spielbare Exklusivdemos:
Demonworld (2 komplette Schlachten!)
Sub Culture · Daytona USA Deluxe
Spielbare Demos: Jedi Knight, Age of Empires, Turok, G-Police, Fallout, Overboard, Seven Kingdoms, Civil War 2, Galapagos, Schleichfahrt (3Dfx), Need for Speed 2 (3Dfx), Have a Nice Day (Track Pack), Netstorm, Excalibur, Pax Imperia 2
4 394418 706903 11
Ultima Online ★ Panzer 3D ★ Special: Pentium II ★ 350 Tips & Tricks

GameStart!

Wer auf Quantität verweist, hat in Sachen Qualität oft was zu verbergen. Wir wagen es trotzdem (über die Qualität müssen sowieso Sie entscheiden): 180 redaktionelle Seiten ist der aktuelle GameStar stark, fast 50 Spiele haben wir getestet. Wie schon im letzten Monat, konnten wir eine ganze Reihe von Spitzenprogrammen unter die Lupe nehmen – aber auch einige absolute Krücken, bei denen die Devise nur lauten kann: Finger weg (oder noch besser: in einen tiefen Keller mit dem Zeug, abschließen und Schlüssel wegwerfen)!

Unser Titelspiel **Jedi Knight** zeigt nicht nur, was sich aus dem Actiongenre mit tollen Szenarios und riesigen 3D-Räumen alles herausholen läßt. Es beweist auch, daß 3D-Shooter wunderbar ohne übertriebene Gewalt auskommen. Das Highlight bei den Action-Adventures ist diesen Monat natürlich **Tomb Raider 2** – und auch hier werden wir von Blutspritzern und herumfliegenden Köpfen verschont.

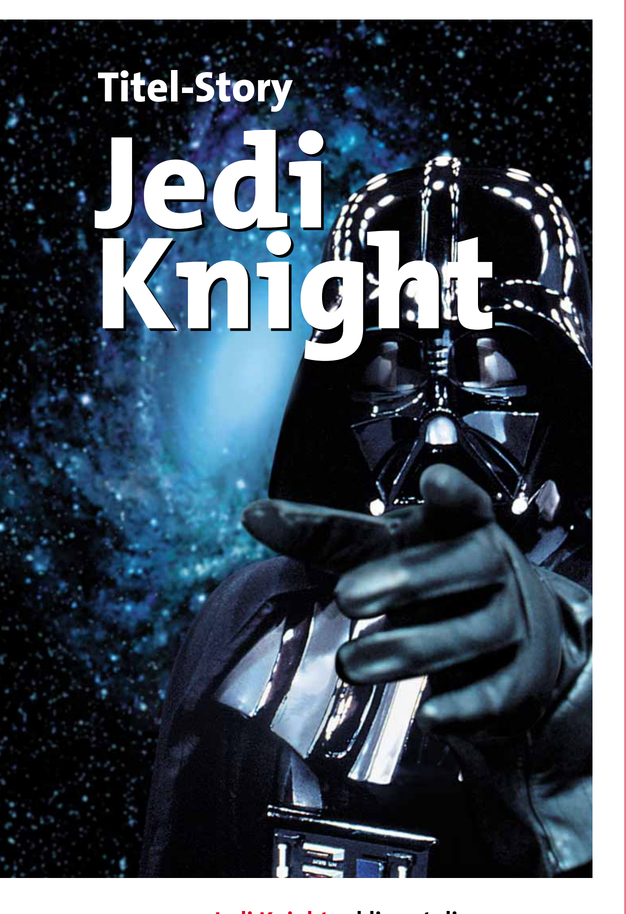
Vielleicht sehen ja auch die anderen 3D-Action-Designer irgendwann ein, daß sich Spielspaß nicht an der Anzahl der verspritzten Gedärme festmachen läßt. Noch geht aber eine große Zahl von Genre-Vertretern eher hart zur Sache. Ein bekanntes Beispiel finden Sie in unserer vierseitigen Extrabeilage.

Viele verspielte Stunden wünscht Ihnen

Ihr GameStar-Team



12/97



60 **Jedi Knight** erklimmt die Spitze der Action-Rangliste. Und das ganz ohne übertriebene Gewalt, dafür mit einer Extraportion Atmosphäre und Spielwitz.

Aktuell

Tests

Tests

Adventures

Budget

Tips & Tricks

Lösungen & Taktiken

Kurztips & Cheats

Tips & Tricks

Hardware

Prozessor-Vergleich

Einzeltests

Rubriken



Tomb Raider 2



166 Im zweiten Teil darf Lara Croft zeigen, was sie alles im hübschen Köpfchen hat.

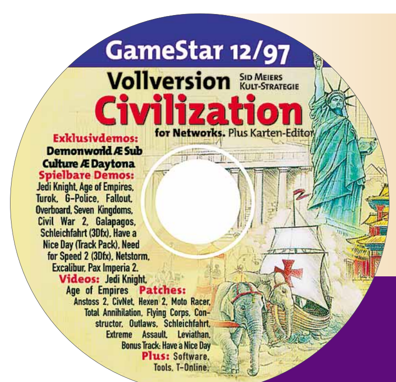
Sub Culture



78 Spannende Unterwasserjagden wie in Blue Bytes Schleichtfahrt, aber noch etwas actionlastiger.

Age of Empires

104 Fünf randvolle Seiten über die neue Echtzeit-Strategie-Referenz vor historischem Hintergrund.



Vollversion: CivNet

18 spielbare Demos: Sub Culture, Demonworld, Jedi Knight, Age of Empires, Turok, Fallout, G-Police, Overboard (3Dfx), Seven Kingdoms ...

ausführlicher CD-ROM Inhalt 211

Gerüchte, Szene

Larry im Casino

Al Lowe, Mastermind hinter der kultigen Adventure-Serie **Leisure Suit Larry**, werkelt angeblich an einer Glücksspiel-Umsetzung seines Helden. In Leisure Suit Larry's Casino sollen Sie nicht den Loser im weißen Polyester-Anzug kontrollieren, sondern gegen ihn Karten spielen. Im Mehrspieler-Modus zocken Sie gegen menschliche Mitstreiter. Weil es Larrys Casino ist, findet das ganze in Bädern statt, außerdem sollen alle Teilnehmer splitterfasernackt sein. Auf



Larry versucht sein Glück – hier noch im siebten Teil der Serie.

Wunsch dürfen Sie als einer der Charaktere aus früheren Larry-Spielen zocken. Neben gängigen Glücksspielen sollen Sie auch Wetten setzen können: Und zwar bei Nackt-Jetski-Rennen!

Hat EA den Tiger?

Seit Tiger Woods sich auf Platz eins der Golf-Weltrangliste kämpfte, macht die Spiele-Branche Jagd auf den erfolgreichen Sport-Star. Angeblich steht er derzeit in Verhandlungen mit mehreren Firmen, wobei Electronic Arts die Nase vorne haben soll. Gemunkelt wird über 12 Millionen Dollar in vier Jahren. Dafür soll Woods in einer neuen Golfserie bei EA Sports auftauchen. Die soll wiederum nicht etwa die etablierte PGA-Serie verdrängen, sondern eher Arcade- denn Simulations-orientiert sein.

Siedler, die Dritte

Die Anzeichen häufen sich, daß Blue Byte die preisgekrönte Siedler-Serie ein drittes Mal ins Rennen schicken will. Glaubt man den Gerüchten, ist es allerdings kaum vor Weihnachten 98 soweit. Ob die leistungsstarke, bereits im Strategie-Hit **Incubation** bewährte **Extreme Assault**-Engine wieder zum Zug kommt, steht angeblich noch nicht fest. Blue Byte wollte sich auf Anfrage nicht zu dem Thema äußern.

Filmstar Lara Croft?

Wie Eidos-Chef Ian Livingstone bei einem Besuch in der Redaktion ausplauderte, haben bereits drei amerikanische Filmstudios Kontakt zu Eidos aufgenommen, um ein Filmabenteuer mit Lara Croft auf die Leinwand zu bannen.

Sündige Abwerbung

Ritual hat gleich zwei der wichtigsten Programmierer aus der Software-Abteilung von 3Dfx abgeworben. Angeblich entwickeln die beiden eine nagelneue



Sin: Mitspieler als Kanonenkugel?

Grafik-Engine, die nur mit 3D-Beschleunigerkarten zusammenarbeiten soll. Das ist insofern überraschend, als Ritual bislang eng mit id Software kooperierte. Ein ungewöhnliches Objekt soll für das Actionspiel **Sin** in der Planung sein. Im Capture-The-Flag-Modus soll es ein Gerät geben, das Ihren menschlichen Mitspieler einsaugt und dann als Kanonenkugel durch den Level schießt.

Kult-Gekicke auf PC?

Fußball-Fans kriegen feuchte Augen, wenn Sie an die Animationen und das perfekte Spielprinzip von **Superstar Soccer** auf dem N64 denken – dagegen hat es selbst EA Sports' **FIFA 98** schwer. Demnächst sollen auch PC-Kicker zum Taschentuch greifen müssen – angeblich arbeitet Konami an einer Umsetzung.

Novalogic und Comanche 4.0

Gerüchte besagen, daß Novalogic mit **Comanche 4.0** an einer Fortsetzung der erfolgreichen Helicopter-Flugsimulation arbeitet. Außerdem soll der für Voxel-Grafik-Engines bekannte Hersteller momentan ein Spiel im **Tomb Raider**-Stil entwickeln – und zwar auf Polygon-Basis.

News-Ticker

★★★ Besitzer von **NEED FOR SPEED 2** können direkt bei Electronic Arts ein Update auf die **SPECIAL EDITION** bestellen. Schicken Sie dazu das Ur-Spiel zusammen mit einem Verrechnungsscheck über 30 Mark an: Electronic Arts, Customer Service: Need for Speed Upgrade, Pascalstr. 6, 52076 Aachen. ★★★ Virgin Deutschland bringt gleich zwei absolute Ausnahmespiele in einer Packung unters Volk: **COMMAND & CONQUER** sowie **CIVILIZATION 2** finden Sie für rund 100 Mark ab Mitte November in einem Strategiespiele-Bundle der Superlative. ★★★ Eigentlich sollte der 3D-Actionshooter **HALF-LIFE** schon im November seine Software-Premiere feiern. Allerdings hat sich Entwickler Valve kurzfristig entschlossen, noch an der künstlichen Intelligenz zu feilen und verschiebt den Erscheinungstermin deshalb ins nächste Jahr. ★★★ Crack dot Com stellt mittlerweile fast im Wochentakt neue Entwickler-Demos vom Action-Strategie-Mix **GOLGOTHA** ins Internet. Das Programm macht sichtbar Fort-

Spiele News



Starcraft-Beta

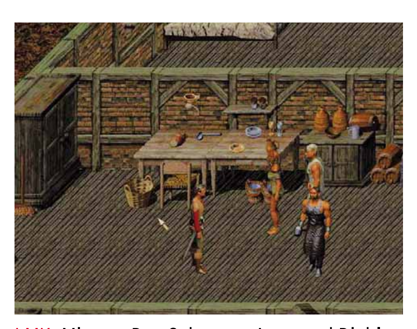
Blizzard läßt 1.000 Spieler das heiß erwartete Sci-Fi-Strategiespiel **Starcraft** vor der Veröffentlichung auf dem Internet-Mehrspielertreff Battle.net testen. Der Hersteller betont ausdrücklich, daß nicht nur Amerikaner, sondern Teilnehmer aus aller Welt an dem Test teilnehmen sollen – schließlich gehe es darum, die Auswirkungen verschiedener geographischer Standorte kennenzulernen. Wer Interesse hat, meldet sich unter http://www.blizzard.com an. Wann genau die Beta-Phase beginnt, steht derzeit noch nicht fest. Momentan geht man bei Blizzard übrigens davon aus, daß **Starcraft** noch vor Weihnachten im Laden stehen wird.



Starcraft: Weltweiter Beta-Test angekündigt.

LMK – Das Schwarze Auge

LMK steht für »The Lady, the Mace and the Knight« und ist der Arbeitstitel des nächsten **Das Schwarze Auge**-Computerspiels. Unter diesem Namen entsteht bei Attic ein Programm, das auf den ersten Blick an **Diablo** erinnert, allerdings deutlich mehr Rollenspiel-Elemente bieten soll. Laut Hersteller dürfen Sie mit allen anderen Personen per Sprachausgabe plaudern und können jedes Objekt aufnehmen, benutzen oder ins Inventar packen. **LMK** spielt in zwar in Aventurien, allerdings vor der Nordland-Trilogie und ist nicht das offizielle **DSA 4**. Das ist



LMK: Mix aus Das Schwarze Auge und Diablo.

als Auftakt einer neuen Trilogie für Ende nächsten Jahres geplant. Wann Dame und Ritter ihre Software-Premiere feiern, steht derzeit noch nicht fest.

Info: Bomico, ☏ (06107) 94 51 45

Rennspiel mit Details

Microsoft versucht sich im Genre der Renn-Simulationen. **CART** (Championship Auto Racing Teams) Precision Racing soll vor allem durch absolute Detailtreue überzeugen. Die 17 Kurse der amerikanischen Indy-Rennserie sind mit einer Genauigkeit von 10 cm nachmodelliert – inklusive kleinster Bodenwellen



CART: Dieser Wagen ist noch nicht perfekt abgestimmt.

oder beschädigter Seitenstreifen. Auch die Autos entsprechen vom Turbo-Ventil bis zum frei beweglichen Fahrwerk weitgehend den Vorbildern. Das Programm soll umfangreiche Einstellungen an den Rennboliden erlauben. Sobald der Wagen konfiguriert ist, dürfen Sie in ausführlichen Testmatches probefahren. Anschließend soll Ihnen ein künstlicher Mechaniker mit nützlichen Tips und Hinweisen erklären, wie Sie Fahrstil und Wagen besser aufeinander abstimmen. Das Programm soll komplett übersetzt in den nächsten drei Monaten erscheinen.

Info: Microsoft, ☏ (01805) 67 22 55

GT kauft Microprose

Zum Jahresende übernimmt GT Interactive die Mehrheit an Microprose. Das vereinigte Unternehmen steigt damit zur weltweit zweitgrößten Spielefirma nach Electronic Arts auf. GT Interactive hat vor allem im Vertrieb Stärken, während Microprose mit fünf eigenen Entwicklungsstudios im Development-Bereich stark ist. Unter welchem Label künftige Programme erscheinen, und was mit den derzeit in der Entwicklung befindlichen Titeln von Microprose geschieht, ist bislang nicht bekannt – Firmensprecher wollten die noch laufenden Detailverhandlungen nicht kommentieren.

schritte, mittlerweile funktioniert auch die erste Version der künstlichen Gegner-Intelligenz. Im Frühjahr sollte das 1-Millionen-Dollar-Projekt der eher kleinen Firma fertig sein. ★★★ Sierra will für **OUTPOST 2** drei kostenlose Szenarien auf der amerikanischen Web-Seite anbieten. Zu laden gibt es die Karten unter http://www.sierra.com/outpost2. ★★★ Wer sich für das 3D-Actionspiel **DAIKATANA** interessiert, das Ion Storm unter der Leitung von **JOHN ROMERO** entwickelt, bekommt derzeit täglich auf der Web-Seite http://www.ogr.com einen neuen Screenshot präsentiert. ★★★ Acclaim arbeitet nach der Bauchlandung mit **MAGIC: DIE ZUSAMMENKUNFT** an einer weiteren Umsetzung des Titels. Das Echtzeit-Strategiespiel soll sich deutlich vom verunglückten ersten Teil unterscheiden und trägt in der Unterzeile den vielversprechenden Namen **ARMAGEDDON**. ★★★ Coca Cola entdeckt Computerspieler – zumindest in Amerika. Dort will der Softdrink-Konzern seine braune Brause ab nächstem Jahr in den Gamework-Arcadehallen von **STEVEN SPIELBERG** bewerben. Unter anderem soll die zahlungskräftige Kundschaft um wertvolle Preise daddeln dürfen.

Spiele News

Im Netzwerk hört Dich keiner schreien!

Der mit viel Tam-Tam angekündigte Mehrspieler-Modus von Wing Commander Prophecy wird nicht rechtzeitig vor dem Weihnachtsgeschäft fertig – also weg damit. Müssen wir jetzt dankbar sein, daß die Texaner nicht kurzerhand die Joystick-Unterstützung rausschmeißen? Aber ernsthaft: So sehr ich schon darauf gefiebert habe, die lieben Kollegen im All zu jagen, so sehr freut mich die Entscheidung von Origin letztlich. Frei nach dem Motto »Lieber ein Ende mit Schrecken, als ein Schrecken ohne Ende« trifft ein Hersteller unter Zeitdruck mal die richtige Wahl. Ein für Solospieler zweitrangiger Teil steckt noch im Beta-Stadium, also konzentriert man sich in Austin lieber auf den Rest und sieht zu, daß der wenigstens rechtzeitig programmiert wird.



Wie es anders läuft, kennen wir schließlich. Dann wird fröhlich der Erscheinungstermin monatelang verschoben oder hektisch ein halbfertiges Programm auf den Markt geworfen. Anschließend verbringt der Spieler seine Freizeit damit, Updates aus dem Internet zu saugen. Sauer würde ich nur, sollte Origin den Multiplayer-Support nicht kostenlos nachliefern.

Peter Steinlechner, Redakteur

Strategie für Trekker

Microprose werkelt unter dem Arbeitstitel **Birth of the Federation** an einem Strategiespiel im **Star Trek**-Universum. Basierend auf **The Next Generation**, sollen in dem an **Master of Orion** angelehnten Programm verschiedene Rassen der Trek-Galaxie mit diplomatischen, wirtschaftlichen oder militärischen Mitteln um die Vorherrschaft im Universum kämpfen. Neben Raumschiffen und Waffen der Föderation sollen sich auch die von Klingonen, Romulanern und Cardassianern im Spiel finden. Der Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest, allerdings dürfte es kaum vor dem Sommer 98 soweit sein.

Info: Microprose, ✆ (05241) 94 64 80

Wing Commander Prophecy

Origin veröffentlicht **Wing Commander Prophecy** ohne Unterstützung für Multiplayer-Partien. Aus Zeitgründen, so der Hersteller aus Austin/Texas, wolle man den aufwendig zu programmierenden Netzwerk- und Internet-Modus weglassen. Wer auf Mehrspieler-Partien im PC-Universum nicht verzichten möchte, kann voraussichtlich im Frühjahr zum separat angebotenen Update greifen. Eventuell produziert Origin sogar ein eigenes Multiplayer-Spiel unter neuem Titel. Der fünfte Teil der **Wing Commander**-Saga soll etwa im Dezember '98 erscheinen und vor allem durch eine neue Grafik-Engine sowie ausgefeiltere Missionen glänzen; die gewohnten Videosequenzen sollen kürzer, aber schöner werden. Gleichzeitig mit dem Spiel kommt eine Audio-CD in die Soundtrack-Regale der einschlägigen Plattenläden.



Wing Commander Prophecy: Die Multischlachten erscheinen mit Verspätung.

Info: Electronic Arts, ✆ (02408) 94 05 55

GameStar-Charts November Dezember

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	EA Sports	92
2	Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	90
3	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	Microsoft	89
4	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	88
5	Tomb Raider 2	Action-Adventure	Eidos	87
6	Incubation	Taktik	Blue Byte	87
7	Floyd	Adventure	Adventure Soft	86
8	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	Activision	86
9	Starfleet Academy	Weltraumspiel	Interplay	85
10	Fallout	Rollenspiel	Interplay	85
11	Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	85
12	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	84
13	Armored Fist 2	Simulation	NovaLogic	84
14	Baphomets Fluch 2	Adventure	Virgin	84
15	G-Police	Action	Psygonisis	83
16	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	Eidos	83
17	Sub Culture	Action	Ubi Soft	82
18	Panzer General 3D	Taktikspiel	Mindscape	82
19	Need for Speed 2 S. E.	Rennspiel	Electronic Arts	81
20	Leviathan	Echtzeit-Strategie	Logic Factory	81

Die 20 besten PC-Spiele im November und Dezember. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 11/97 und 12/97.

Spiele News

Keller voller Fallen

Nach langer Entwicklungszeit und mehreren drastischen Änderungen im Spieldesign steht demnächst das 3D-Action-



Deathtrap Dungeon: Auf Schatzsuche in dunklen Levels.

spiel **Ian Livingstones Deathtrap Dungeon** vor der Tür. Livingstone ist Veteran der Rollenspiel-Szene, Mitbegründer des Games Workshop, erfolgreicher Buchautor und derzeit oberster Chef von Eidos. In seinem Werk laufen Sie als weiblicher oder männlicher Held durch 16 Labyrinthe voller Fallen. Sie prügeln sich mit 55 witzig aufgemachten Monstern, von mit Holzhüten und -schilden bewehrten Wölfen bis zu riesigen Kampfratten. **Deathtrap Dungeon** soll ungewöhnliche Detaillösungen bieten. So dürfen Sie etwa mit einem Kreidepfeil auf dem Boden Ihren bisherigen Weg markieren. Das Spiel ist zwar praktisch fertig, erscheint aber erst im Januar – schließlich will Eidos sich zu **Tomb Raider 2** keine Konkurrenz im eigenen Hause schaffen.

Info: Eidos, ✆ (01805) 22 31 24

Panzer fahren

DID arbeitet an einer Panzer-Simulation mit dem schlichten Namen **Tank** (zu deutsch: Panzer). Das Programm verbindet schöne 3D-Grafik mit wirklichkeitsgetreuer Physik: Tonnen und Con-



Tank: Auch der Leopard 2 ist im Angebot.

tainer werden wie im richtigen Leben verschoben, abgeschossene Lichtmasten knicken zur Seite hin ab. Sie nehmen in mehreren Panzermodellen Platz, darunter auch im Leopard 2. Spätestens im März ’98 soll es soweit sein.

Info: http://www.did.com

Action meets Strategy

Das beste aus den Welten Echtzeit-Strategie und 3D-Action will **Uprising** vereinen. Sie steuern aus der Ich-Perspektive einen futuristischen Kampfpanzer und organisieren gleichzeitig Ihre Truppen, vergeben Bauaufträge an die Fabriken oder bauen neue Energie-Generatoren. Das Programm soll so flexibel sein, daß sich jeder für sein persönliches Spielprinzip entscheiden kann und dann eher Action- oder Strategie-orientiert kämpft.

Info: Ubi Soft, ✆ (0221) 338 0033

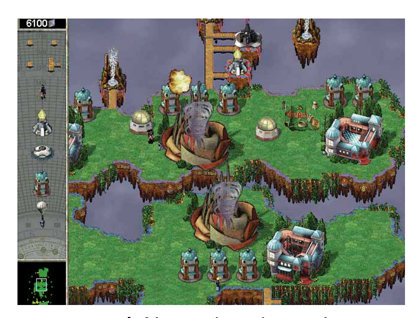


Uprising: Mächtige Maschinen im Mix aus Action und Strategie.

Stratosphärische Strategie im Internet

Speziell für Internet-Partien ist das Strategiespiel **Netstorm** gedacht. Auf der schwebenden Insel Nimbus sollen Sie die stratosphärische Vorherrschaft errichten. Mit ungewöhnlichen Waffen wie Donnerkanonen sollen Sie die benachbarten Inseln angreifen, Ihren eigenen Stützpunkt verteidigen Säurebarrikaden. Zusätzlich attackieren Sie mit mythischen Bestien, die Sie beispielsweise per Devil-Maker-Apparat herstellen. Trotz des makabren Waffenarsenals soll das Programm langfristig eher auf Aufbau und sinnvollem Einsatz der Einheiten basieren, das tatsächliche Mikromanagement der Siedlungen steht dagegen im Hintergrund. Bei der Programmierung achtet Hersteller Activision vor allem darauf, daß es trotz Echtzeit-Modus selbst bei schlechten Telefonleitungen praktisch nicht zu Verzögerungen kommen soll. Wer lieber im lokalen Netzwerk spielt, soll übrigens auch auf den IPX-Modus zurückgreifen können. Das atmosphärische Strategical im Highres-Gewand soll bereits Ende November seine Software-Premiere feiern.

Info: Bomico, ✆ (06107) 94 51 45



Netstorm: In luftiger Höhe geht es mit künstlichen Wirbelstürmen heiß zur Sache.

GameStar Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[2]	C&C2 – Alarmstufe Rot
2	[1]	Dungeon Keeper
3	[3]	Diablo
4	[8]	Tomb Raider
5	[6]	Die Siedler 2
6	[19]	Warcraft 2
7	[7]	F1 Grand Prix 2
8	NEU	Hexen 2
9	[17]	Civilization 2
10	[14]	FIFA 97
11	[11]	Comanche 3.0
12	[12]	Wing Commander 4
13	[15]	MDK
14	[14]	Earthsiege 2
15	[4]	Earth 2140
16	[16]	Need for Speed 2
17	[7]	Extreme Assault
18	[5]	Anstoss 2
19	[9]	Theme Park
20	[20]	X-Wing vs. TIE Fighter

Zusammengestellt durch Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News

BMG geht Kicken

Die Newcomer-Firma Z-Axis arbeitet an einem neuen Fußballspiel unter dem Arbeitstitel BMG Soccer – wie der Name zart andeutet, kümmert sich BMG Interactive um den Vertrieb. Das Gekicke soll wesentlich actionorientierter werden als die Programme der Konkurrenz. Statt der sonst üblichen Star-Kommentatoren kommen die Kicker selbst zu Wort und werfen sich in ihren Landessprachen Zurufe an den schweißnassen Kopf.



BMG-Soccer: Die Spieler kennen sich hier noch mit Namen.

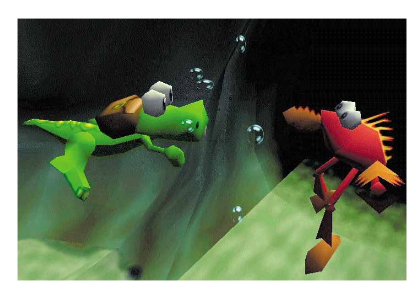
Info: BMG Interactive, (01805) 30 45 25

Jet-setten in 3D

Jet Moto ist ein flottes Rennspiel, in dem Sie mit All-Terrain-Jets in unterschiedlichen 3D-Landschaften wie Wasser, Straßen, Wüsten, Canyons und sogar im Weltall um die Wette flitzen. Ähnlich wie in Rocket Jockey von Segasoft macht Ihr Flitzer nur dann eine Kurve, wenn Sie ihn mit einer Art Lasso in die gewünschte Richtung bugsieren. Das Programm gilt auf Sonys Playstation als Kult und soll auf dem PC nur mit 3Dfx- oder Rendition-Beschleunigerkarten zusammen laufen. Programmiert wird das flotte Rennspiel von der GT-Interactive-Tocher Singletrac.


Jet Moto: Heiße Action auf der Brücke.

Info: GT Interactive, (040) 27 855 306


Croc: Unter Wasser geht es Croc ans Leder.

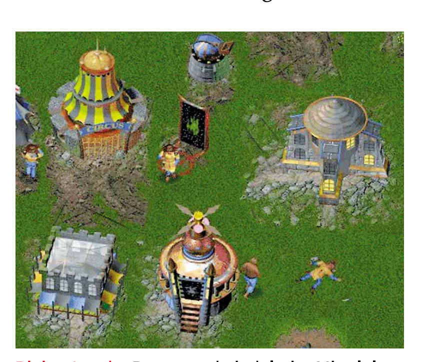
Croc

3D-Actionspiele auf dem PC sind selten Familien-kompatibel. Mit dem niedlichen Croc könnte das anders werden. Das jugendliche Krokodil muß seine Freunde befreien, die der böse Baron Dante entführt hat. Croc kann tauchen und ähnlich wie Gex von Crystal Dynamics mit dem Schwanz zuschlagen. Als jugendliches Krokodil sollen Sie 45 Levels erforschen, unter anderem in tiefen Gewässern, dunklen Wäldern oder düsteren Schlössern. Der kleine Handtaschen-Lieferant soll seine Karriere noch vor Jahresende starten, allerdings nur auf Rechnern mit 3Dfx-Karten.

Info: Electronic Arts, (02408) 94 05 55

Rising Lands

Unter dem Titel Rising Lands – Die Herrschaft der Clans entwickelt Microids derzeit ein Strategical in mittelalterlichen Fantasy-Welten. Im Mittelpunkt des Programms soll neben Echtzeit-Schlachten vor allem der Aufbau und die Entwicklung der Siedlungen stehen. Besonders kampfstarke Einheiten sollen Sie in den nächsten Level mitnehmen können, außerdem dürfen Sie verbrauchte Rohstoffe wieder einsammeln und recyceln. Sie leiten einen Clan unter blauer Fahne, während der Computer Gruppen in anderen Farben übernimmt. Die Grünen werden übrigens laut Hintergrundgeschichte von einem Bauern ins Leben gerufen und setzen vorwiegend auf Landwirtschaft. Zwischen den Levels sollen aufwendig gerenderte Cut-Scenes für Abwechslung sorgen, Multiplayer treffen sich mit drei anderen Spielern zu Netzwerk-Matches.


Rising Lands: Bauen und siedeln im Mittelalter.

Info: Bomico, (06107) 94 51 45

Kugeln aus Stahl

Unter dem Titel Balls of Steel veröffentlicht demnächst Apogee einen Flipper mit neuen Ideen. So sollen getroffene Elemente untereinander plaudern oder versuchen, die metallene Kugel per Lasergeschütz abzuschießen. Balls of Steel wird aufwendig animiert und bietet jede Menge makabre Splatter-Effekte. Die Bälle aus Stahl rollen etwa ab Jahresende über die vorgesehenen fünf Tische.

Info: GT Interactive, (040) 27 855 306

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	C&C2 – Vergeltungsschlag
2	NEU	Dark Reign
3	NEU	Jedi Knight
4	NEU	Baphomets Fluch 2
5	NEU	NHL 98
6	NEU	Total Annihilation
7	NEU	Akte Europa
8	[5]	C&C2 – Alarmstufe Rot
9	NEU	Hexen 2
10	[2]	Anstoss 2
11	[1]	Dungeon Keeper
12	NEU	Conquest Earth
13	[16]	Die Siedler 2 Gold Edition
14	[4]	Comanche 3.0
15	NEU	Aber Hallo
16	NEU	Resident Evil
17	NEU	Constructor
18	[3]	Der Industriegigant
19	[6]	Wet – The Sexy Empire
20	[14]	Tomb Raider

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von Saturn.

Technik News

Neuer MS-Steuerknüppel

Microsoft geht in Sachen Joystick weiter in die Offensive. Der Sidewinder Precision Pro baut auf dem Funktionsumfang des Sidewinder 3D Pro auf. Wie jener Bestseller verwendet der Precision Pro eine digital-optische Technik, die präziser und verläßlicher als analoge Joysticks ist. Die Ergonomie wurde überarbeitet, die Knöpfe sind näher am Hebel und sollen so leichter erreichbar sein. Ein Daumenrad soll für exaktere Geschwindigkeitsregelung im Spiel sorgen. Sie werden acht Bedienungsknöpfe und einen Coolie-Hat programmieren können, mit einer Shift-Taste läßt sich die Belegung sogar verdoppeln. Die »Game Device Software 2.0« soll 30 Spiele mit vorkonfigurierten Einstellungen unterstützen. Die Software ermöglicht die Speicherung von komplexen Bewegungen oder Manövern auf einem einzigen Knopf. Der Precision Pro soll in der DOS-Box unter Windows 95 den CH-Flightstick Pro sowie verschiedene Thrustmaster-Joysticks emulieren. Geplanter Preis des neuen Präzisionsgerätes: Knapp 200 Mark. Im nächsten GameStar lesen Sie einen ausführlichen Test des neuen Steuerknüppels.

Info: Microsoft, ✆ (01805) 67 22 55



Precision Pro: Sieht aus wie der Force Feedback, ist aber ein herkömmlicher Joystick.

OpenGL für Power VR

Für den 3D-Beschleunigerchip Power VR gibt es jetzt einen speziell angepaßten OpenGL-Treiber. Damit wird der Grafik-Prozessor von NEC auch für jene interessant, die sich vor allem für 3D-Actionspiele interessieren. Vor allem auf der 3D-Engine von id Software basierende Programme setzen aus-



Auch mit der Matrox m3D sind ab sofort OpenGL-Spiele möglich.

schließlich auf den OpenGL-Standard, den bislang nur die Beschleuniger von 3Dfx unterstützt haben.

Info: http://www.powervr.com

3D-Creative

Klang-Spezialist Creative Labs will nach dem eher mäßig erfolgreichen 3D Blaster erneut sein Glück im Grafikkartenmarkt versuchen. Der Graphics Blaster Exxtreme ist eine neue PCI-Karte, die sowohl schnelle 2D- als auch 3D-Performance bieten soll. Auf der Karte arbeitet der Permedia-2-Prozessor von 3Dlabs, der vor allem für schnelles Hardware-Texturen-Mapping bekannt ist. Die Karte soll unter Windows 95 sowohl OpenGL als auch Direct 3D unterstützen. Die Preise hierzulande sind noch nicht bekannt, in den USA kündigt Creative Labs relativ günstige 129 Dollar (ca. 230 Mark) für eine Version mit 4 MByte RAM und 199 Dollar (ca. 360 Mark) für die 8-MByte-Karte an.

Info: Creative Labs, ✆ (089) 95 79 081

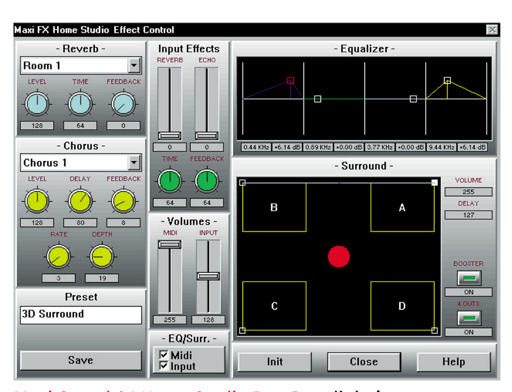
Aktuelles aus der Prozessor-Welt

AMD will weg vom Image des Clone-Herstellers. Genauere Infos zu den neuen Prozessoren läßt AMD noch nicht heraus, nur soviel ist sicher: Der K6-Nachfolger K7 (Codename »Argon«) wird auch für PC-Spieler entwickelt. Soll heißen: schnellere Fließkomma- und 3D-Berechnungen. Während Cyrix mit dem M3 einen Nachfolger für den 6x86 MX vorbereitet, arbeitet Intel an einem neuen MMX-Befehlssatz: Mit MMX2 sollen Video- und 3D-Anwendungen deutlich schneller ablaufen. Technische Details behalten die Hersteller noch für sich. Unter Umständen sind die neuen Chips nicht mehr zueinander kompatibel.

Gerade erst vorgestellt, soll Intels Pentium II mit 266 MHz schon in der zweiten Jahreshälfte ’98 von einer mit 450 MHz getakteten Version zum Einsteiger-Prozessor degradiert werden. Ebenfalls geplant sind 300-, 350- und 400-MHz-Varianten des Chips.

Dreiklang von Guillemot

Drei neue Soundkarten will Guillemot auf den Markt bringen. Die Karten sollen über hardwarebasierte 64stimmige Polyphonie, Echtzeiteffekte und 3D-Sound mit zwei oder vier Laustprechern verfügen, dank 3D-Positional-Sound-Technologie soll der Spieler mitten im Geschehen sitzen. Die Effekte entstehen durch Positionierung von 64 unabhängigen Soundquellen auf vier Lautsprechern in



Maxi Sound 64 Home Studio Pro: Das digitale Tonstudio für zuhause.

Echtzeit. 2 MByte Wavetable-RAM bietet das kleinste Modell Maxi Sound 64 Dynamic 3D für 250 Mark. Mit 4 MByte Speicher, erweiterbar auf bis zu 20 MByte, ist die Maxi Sound 64 Home Studio 2 für knapp 400 Mark ausgestattet. Die Highend-Karte Maxi Sound 64 Home Studio Pro für 580 Mark bietet vergoldete Ein- und Ausgänge sowie 16-Spur-Festplatten-Recording.

Info: Guillemot, ✆ (0211) 33 80 00

Technik News

Wieso dauert das denn nur so lange?

Ist Ihnen nicht auch schon mal eine Konstante im höchst variablen PC-Bereich aufgefallen? Ich meine die Ladezeiten von Spielen. Sie scheinen sich nie wirklich zu verändern. Der erste Teil von Wing Commander brauchte auf einem 386er in etwa dieselbe Ladezeit wie Teil 4 auf dem Pentium.

Ebenso ein ungeschriebenes Gesetz ist, daß jedesmal, wenn Sie sich einen neuen Rechner kaufen, stets ein Spiel erscheint, das mindestens eine Prozessornummer höher erwartet. MMX ist fast schon überholt, Pentium II in einem halben Jahr Pflicht und MMX2 bereits in der Entwicklung. Doch wer braucht wirklich ein 32fach-CD-ROM, das oft fehleranfälliger ist als ein 16fach-Laufwerk – und scheinbar auch schon beim Verlassen des Geschäftes von der nächsten (40fach) Generation überholt wird?

Was lernen wir aus dieser Symbiose murphyscher Gesetzmäßigkeiten und Charlie-Brown-hafter Schicksalsschläge? Ganz einfach: Es gibt wohl niemals den richtigen Zeitpunkt zum Aufrüsten. Dafür aber, sämtlichen Vorurteilen zum Trotz, ein kommunikatives Hobby, das genug Diskussionsstoff auf Jahre hinaus bietet.

Michael Schnelle, Redakteur

Bunter drucken

Wer Screenshots vom Endgegner oder von besonders schönen Spiele-Situationen gerne ausdruckt und an die Wand hängt, sollte sich den neuen Farb-Tintenstrahldrucker Deskjet 890C Professional von Hewlett-Packard mal genauer angucken. Das Gerät schafft in Schwarzweiß bis zu 600dpi, in Farbe 300 dpi. Da er im Farbmodus für jeden Punkt die jeweilige Schattierung aus bis zu 16 kleinen Punkten mischt, sollen Farbausdrucke dennoch Fotoqualität erreichen –



Hewlwtt-Packard 890C: Ideal zum Drucken von Screenshots geeignet.

bei Bildern aus Computerspielen, die meist nur den Highcolor-Modus mit 65.000-Farben ausnutzen, müssen Sie praktisch keine Qualitätsverluste hinnehmen. Den 890C treibt ein 24-MHz-Prozessor an: Laut Hewlett-Packard gibt der Drucker damit bis zu neun schwarzweiße oder zwei farbige Seiten pro Minute aus. Treiber für alle gängigen Betriebssysteme sind enthalten, der Preis liegt bei knapp 900 Mark.

Info: Hewlett-Packard, (01805) 32 62 22

Orchid gibt auf

Grafikkarten-Spezialist Orchid zieht sich aus Europa zurück. Der Hersteller der erfolgreichen Orchid Righteous 3D stellt mit sofortiger Wirkung sowohl den Vertrieb als auch den Telefon-Support ein. Für Treiber-Updates und technische Unterstützung bleibt nur die amerikanische Web-Seite unter http://www.orchid.com.



Neues von 3Dfx

Der Voodoo-Chip gilt mittlerweile als Quasi-3D-Standard, aber hinter den Kulissen werkelt Hersteller 3Dfx bereits am Nachfolger. Etwa ab April soll der Voodoo 2 für höhere Bildwiederholraten sorgen. Etwas später erscheint dann unter dem Namen Banshee eine Kombination aus 2D- und 3D-Beschleunigung. Laut Gerüchten soll 3Dfx hierfür leider den – eher langsamen – Alliance-Grafikprozessor verwenden.

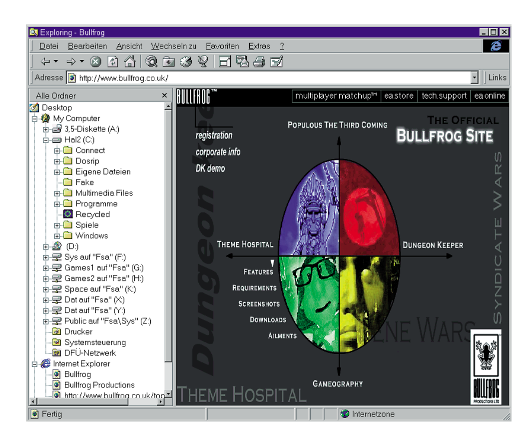
32fach-Laufwerke

Bald soll es die ersten 32fach-CD-ROM-Laufwerke geben. Mitsumi bietet demnächst eines für rund 220 Mark an, weitere Firmen wie Goldstar, Sony und Teak wollen nachziehen. An den ersten 40fach-Laufwerken wird in Fernost angeblich bereits gewerkelt.

Info: Mitsumi, (01805) 21 25 30

MS-Internet

Die vierte Version des Microsoft Internet Explorers ist fertig. Die jüngste Variante ist mehr als ein reiner Update des Web-Browsers, sie unterzieht gleich das ganze Betriebssystem Windows 95 einer Frischzellenkur. Insbesondere der Dateimanager Explorer präsentiert sich dank Anleihen aus dem WWW bedienungsfreundlicher. Web-Seiten oder FTP-Verzeichnisse können Sie wie Ordner auf der lokalen Festplatte behandeln. Dann müssen Sie nicht extra Ihren Web-Browser öffnen, sondern zeigen die Internet-Seiten wie jedes Ihrer Verzeichnisse an. Übrigens können Sie diesen Teil des Updates jederzeit wieder rückgängig machen. Wer andersherum nur seinen Desktop aktualisieren möchte, kann das ebenfalls. In seiner jüngsten Variante beherrscht der Web-Browser diverse neue



Internet Explorer 4.0: Surfen auch im Dateimanager.

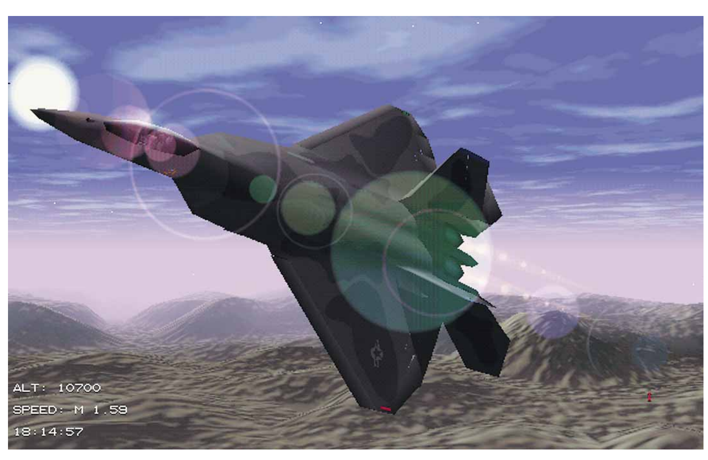
Technologien. Die »Active Channels« laden im Hintergrund den Inhalt ganzer Sites auf Ihre lokale Festplatte, die Sie anschließend offline durchstöbern können. Wirklich umgehauen hat uns im Internet-Redaktionsalltag das Tempo, mit dem der neueste Explorer Dateien von FTP-Servern lädt – da können nur die besten Spezialprogramme mithalten.

Info: Microsoft, (01805) 67 22 55

Der Nachfolger des EF 2000

F22 ADF

Im Kampf um die Luftüberlegenheit rollt ein neuer Anwärter aus dem Hangar. Und der hat beste Aussichten, ganz oben mitzufliegen.



Wird DID den Simulationshimmel mit F22 ADF dominieren können?

Die Spielehistorie von Digital Image Design (DID) kann bereits einige Bestseller aufweisen. F-29 Retaliator, TFX und vor allem der Eurofighter 2000 katapultierten die Engländer in den Kreis der Top-Simulationsproduzenten. Wie schon Novalogic und Interactive Magic zuvor, haben sie sich für ihr neuestes Projekt F22 ADF den amerikanischen Wunderfighter ausgesucht.



Aus dem virtuellen Cockpit haben Sie die beste Übersicht und alle Instrument im Blick.

Du bist nicht allein

Als einziges Fluggebiet dient der Mittlere Osten. Genauer gesagt geht es ans Rote Meer, wo Sie als Teil der saudi-arabischen, ägyptischen oder US-Luftwaffe 40 voneinander unabhängige Missionen bestreiten. Missionen ist aber eigentlich das falsche Wort, denn jede einzelne ist ein in sich geschlossener Mini-Feldzug. Wie schon in Eurofighter 2000 sind Sie und Ihr Geschwader nicht allein. Vom Spieler völlig unabhängig agierende Einheiten bevölkern die Landschaft. Learjets warten auf einer Startbahn auf ihre Freigabe, Transportmaschinen landen und laden Soldaten aus.

Alles hört auf mein Kommando

Das Fliegen steht aber nicht allein im Mittelpunkt. Von Bord eines AWACS-Überwachungsflugzeuges aus haben Sie auf einer Landkarte Befehlsgewalt über sämtliche Lufteinheiten. Via Mausklick kommandieren Sie einzelne Maschinen oder ganze Verbände. Über ein eingeblendetes 3D-Fenster sehen Sie jederzeit, was der angewählte Piloten gerade macht. Verhält er sich nicht, wie Sie erwartet haben, teleportieren Sie sich selbst ins Cockpit der betreffenden Maschine. Der komplette Krieg ist aber auch zu gewinnen, ohne daß Sie eine Sekunde lang einen Steuerknüppel in der Hand hatten.

Schöner in 3D

Technisch wollen die DID-Entwickler sämtliche Register ziehen, um F22 ADF opulent in Szene zu setzen. So unterstützt die Engine alle 3D-Beschleunigerkarten über Direct3D. 3Dfx-Systeme erhalten gar eine Sonderbehandlung durch direkte Glide-Programmierung und Ausnutzung von 4 MByte Texturenspeicher. Auch AGP-Grafikkarten werden bedient. Dieser Aufwand ermöglicht etwa transparente Nebelfetzen, wenn die F-22 durch die Wolkendecke bricht, um im Licht der Sonne zu erstrahlen. Musik und Sound passen sich der jeweiligen Spielsituation an, und ein höchst komplexer Funkverkehr macht die Illusion, sich wirklich in einem Flieger zu befinden, fast perfekt.

Ganz gegen den aktuellen Trend bemüht sich DID, in einem dicken Handbuch wirklich alle Aspekte ihres Programms in lesbare Form



Von dieser Karte aus dürfen Sie den gesamten Feldzug kommandieren.

zu bringen. Dazu gibt es ein zweites Nachschlagewerk, das interessante Artikel und jede Menge Fakten rund um die F-22 bietet. MIC

F22 Air Dominance Fighter

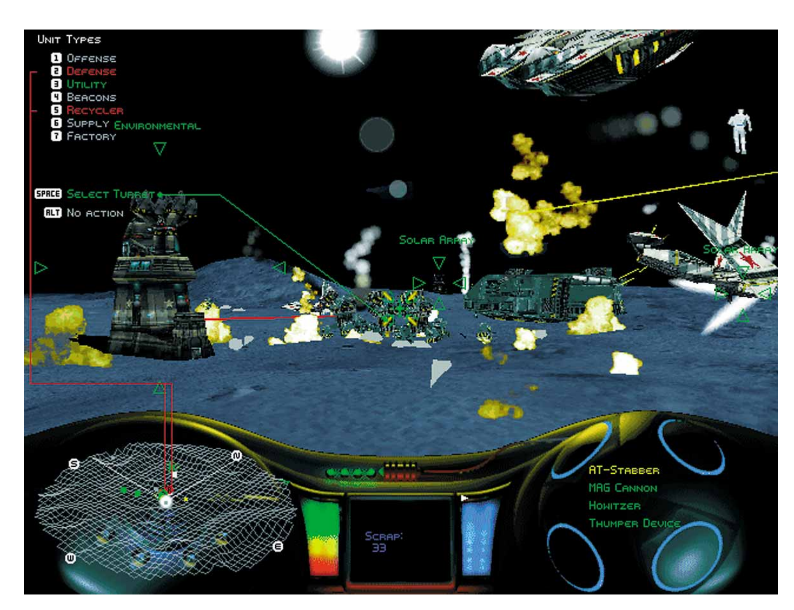
Genre: Flugsimulation
Hersteller: DID
Termin: Ende November '97
Ersteindruck: Sehr gut

Michael Schnelle: »F22 ADF ist der legitime Erbe des legendären Eurofighter 2000. Tolle Grafik, eine realistische Engine und zahllose Details werden Fans und Veteranen auf jeden Fall überzeugen können.«

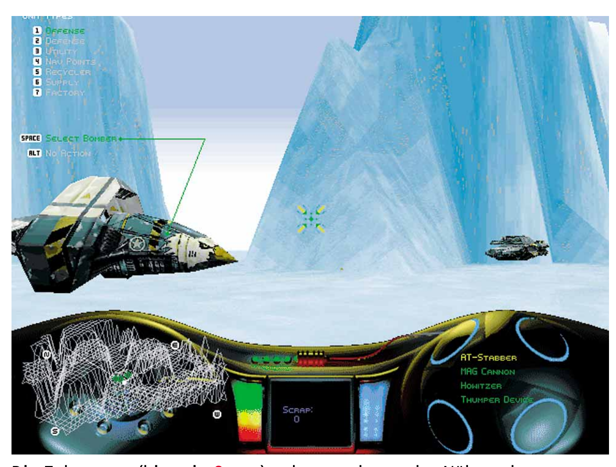
3D-Schlachten mit Strategie-Touch

Battlezone

3D-Action und Echtzeit-Strategie geschickt verquickt: Amis und Sowjets bringen den kalten Krieg zum Kochen.



Sowjetische Bomber legen unsere Mondbasis in Schutt und Asche.



Die Fahrzeuge (hier ein Scout) sehen auch aus der Nähe sehr gut aus.

Der Mix aus Echtzeit-Strategie und 3D-Action **Battlezone** versetzt Sie in die späten sechziger Jahre. Während auf der Erde Flower-Power angesagt ist, schieben Sie als amerikanischer Kommandant auf dem Mond Dienst. Auch die Sowjets tummeln sich bereits auf dem Trabanten, und schnell geraten sich beide Parteien in die Haare. Beim Kampf gegen die bösen Russen sitzen Sie in Ihrem Jagdraumer, kommandieren aber auch Gefechtsfahrzeuge, Fabriken und Geschütztürme. 30 nicht-lineare Missionen lang heizen Sie den roten Genossen kräftig ein.



Blick durch die Außenkamera auf einen Aufklärer.

Den Feind im Visier

Aus der Ich-Perspektive steuern Sie Ihr kleines Raumschiff. Das Vehikel ist mit vier Waffen ausgerüstet: Da sind zunächst die Standardwumme mit hoher Schußfrequenz und die MAG-Kanone, die sich nur langsam auflädt, dann aber besonders effektiv zuschlägt. Dazu hat Ihr Schiff eine Haubitze eingebaut, die sehr weit und über Hügel feuert. Das »Thumper Device« schließlich erzeugt Schockwellen, die sich wie ein Erdbeben ausbreiten.

Kommandos aus dem Cockpit

Wie in einem Echtzeit-Strategiespiel müssen Sie sich um den Bau einer Basis und neuer Kämpfer kümmern. Dafür brauchen Sie den bequemen Pilotensessel nicht zu verlassen: Alle Befehle erteilen Sie aus Ihrem Cockpit. Ihren Einheiten geben Sie per Tastatur Befehle – wie bei Flügelmännern in Flugsimulationen. Auch die Kommandos selbst gleichen Wingmen-Befehlen, so greifen Ihre Untergebenen Ihr Ziel mit an oder eskortieren Sie. Die Produktion neuer Streiter ist genauso einfach: Fabrik anwählen und den gewünschten Truppentyp in Auftrag geben. Das dafür benötigte Metall gewinnen Sie aus Trümmern oder natürlichen Vorkommen, die eine »Erntemaschine« abbaut. So gut Ihr Flieger auch gepanzert sein mag – irgendwann erwischt's ihn doch. Damit ist die Schlacht keineswegs verloren, denn Sie können einfach in ein anderes Vehikel klettern und weitermachen. Insgesamt tummeln sich 30 verschiedene Einheiten in **Battlezone**, 25 unterschiedliche Waffen sorgen für Abwechslung im Arsenal.

Von Welt zu Welt

Nach den ersten Mondmissionen verschlägt es Sie auf weitere sieben Planeten. Mit dem eingebauten Editor lassen sich Landkarten und Szenarios entwickeln. In Multiplayerpartien bekämpfen sich bis zu acht Spieler. MD

Battlezone

Genre:	Action-Strategie	Hersteller:	Activision
Termin:	Februar '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Battlezone vereint die beiden derzeit beliebtesten Genres. Grafik und Tempo sind schon jetzt klasse – rund drei Monate vor Erscheinungstermin.«

Adventure-Comeback des Jahrzehnts

Curse of Monkey Island



LucasArts knüpft an seine goldene Adventure-Ära an. Zwerchfelle werden erschüttert, wenn Seeräuber-Softie Guybrush in Monkey Island 3 loslegt.

Liebes Tagebuch, seit Jahren treiben wir nun ziellos auf der Adventure-See. Einst ein tosendes Meer voller Spielspaß-Wogen, verkam sie immer mehr zum toten Tümpel ohne rechte Spitzen-Software. Ich sah viele meiner Gefährten über Bord gehen; sie strandeten an den Gestaden der Echtzeit-Strategie und 3D-Shooter.

Wenn die gleißende Mittagssonne meine verdorrte Haut quält, phantasiere ich oft von früher. Ich denke an das Jahr 1990, als es noch so prachtvolle Adventures wie **The Secret of Monkey Island** gab. Zwei Jahre später war mir ein Nachfolger vergönnt, doch seitdem herrschte Totenstille um mein geliebtes Spiel. Designer Ron Gilbert verließ indes LucasArts, um seine eigene Firma zu gründen. Salzige Tränen füllten den Ozean, bis eine Flaschenpost an mein Boot rummste. Nach fünfjähriger Flaute soll doch noch ein Monkey Island 3 erscheinen! Bald werde ich wieder jene sagenhafte Inselgruppe in der Karibik besuchen, mich an ihren schrägen Bewohnern, listigen Puzzles und köstlichen Scherzen delektieren.

Ein Abenteuer-Schatz kehrt zurück

Wenn **The Curse of Monkey Island** in die Läden kommt, werden die jahrelangen Nachtgebete tausender Adventure-Fans endlich erhört. Kein anderes Grafik-Adventure genoß in den 90er Jahren eine dermaßen kultige Verehrung wie die aberkomische Mär vom Möchtegern-Piraten Guybrush Threepwood, der den Zorn des un-toten Spuk-Seeräubers LeChuck erregte. Zwei Kerntugenden machten Monkey Island vor allem in Deutschland zum Riesenhit: Humor und gute Puzzles, zwei seit **Myst** gerne vernachlässigte Disziplinen.

Larry Ahern (Art Director) und Jonathan Ackley (Programmierer) gebührt die Ehre, das Erbe von **Monkey Island** anzutreten. Das Pärchen teilt sich die Projektlei-



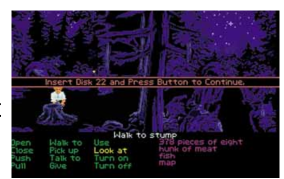
Objekt-orientierte Puzzles und Dialog-intensive Rätsel werden beim Design berücksichtigt.



Ein Blick aufs neue User-Interface: Auf der Goldmünze befinden sich drei Bildsymbole, mit denen Sie Guybrush steuern.

Monkey Island – History

Monkey Island 1 (1990). In jenen EGA-Zeiten wurden Spiele noch auf Disketten ausgeliefert. Ein Umstand, der in diesem Insider-Gag gewürdigt wird.



Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1992). Spuken und spucken in 256 Farben und Sprachausgabe - die neue CD-ROM-Technologie macht's möglich.



Monkey Island 3: Curse of Monkey Island (1997).Guybrush im neuen Zeichentrick-Stil; frisch abgeführt von LeChucks Skelett-Matrosen.



tung der 3. Episode und wirkte früher an LucasArts-Klassikern wie **Day of the Tentacle** oder **Sam & Max** mit. Die beiden bezeichnen sich als eiserne Guybrush-Fans der ersten Stunde und wollen die besonderen Kennzeichen der Serie fortführen. Stellen Sie sich also auf respektlose Scherze, alte und neue Charaktere sowie jede Menge Grog ein. Hochprozentig gerät auf jeden Fall der Rätselanteil: Je nach Reifegrad des Spielers soll es 40 bis 60 Stunden dauern, bis er den Fluch von Monkey Island gelöst hat. Auch die motivierende Unterteilung in verschiedene Aufgaben wollen Ahorn und Ackley wieder verwenden. Dadurch wird die Sackgassen-Gefahr verhindert: Hängt der Spieler an einem Puzzle fest, kann sich erst mal einem anderen widmen.

Völlig neue Grafik

Moderne Zeiten herrschen bei der Grafik. Mußte **Monkey Island 1** noch mit 16 Farben und pixeliger Auflösung leben, wird der jüngste Teil SVGA-Schärfe und schnittige Animationen bieten. Das neue Interface erinnert an den LucasArts-Titel Vollgas: Wenn Sie den linken Mausknopf länger gedrückt halten, rufen Sie eine Gold-Dubleone auf, die drei Aktions-Symbolen enthält. Alle mitgenommenen Objekte werden in einem formschönen Schatztruhen-Inventar verstaut, das Sie mit der rechten Maustaste aufrufen. Einige Gegenstände müssen Sie kombinieren, um fortgeschrittene Puzzles zu lösen.

Einfaches Interface, schwere Puzzles

Die Geschichte beginnt mit einem neuen Fauxpas unseres sensationell tolpatschigen Protagonisten Guybrush. Nach zwei langen Adventures voller amuröser Entbehrungen schickt er sich endlich an, seinen Augenstern Elaine Marley zu ehelichen.



Die neue Monkey Island-Fortsetzung verspricht spielerische Erhellung in trüben Adventure-Tagen.

Der Coolste der Bösewichte: Le Chuck ist wieder wunderbar mies drauf.

Die Schwierigkeiten beginnen damit, als Guybrush seiner Braut den Ehering ansteckt. Das gute Stück ist ein Sonderangebot aus einem verfluchten Piratenschatz, der seine Trägerin in Gold verwandelt. Als wären die Aussichten für die Flitterwochen damit nicht schon kalt genug, kommt Dauerfeind LeChuck des Weges. Der Salzwasser-Zombie samt Skelettcrew kassiert die vergoldete Elaine kurzerhand ein und bringt unseren armen Guybrush hinter Gittern.

Freche Dialoge

Heiß geliebt und gerne wiederbelebt auch die Tradition der Dialoge. Jeder noch so dämliche Gesprächspartner dient vor allem dazu, ganze Pointen-Salven abzufeuern. Nachdem die beiden ersten Teile in dieser Hinsicht enormen Wortwitz hatten, darf man auf die Dialogqualität im Nachfolger besonders gespannt sein. An Insider-Gags wird nicht gespart (auch eine Aufklärung des rätselhaften Endes von **Monkey Island 2** steht an!). Das neue Adventure wird aber so designt, daß auch Einsteiger mitkommen und ihren Spaß haben.

Der deutsche Distributor Funsoft hat viel Aufwand bei der Übersetzung getrieben. Ein 14-köpfiges Team feilte an den Texten, 25 deutsche Sprecher sagten ihre Sätzlein auf. HL

The Curse of Monkey Island

Genre:	Adventure	Hersteller:	LucasArts
Termin:	November '97	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Endlich eine Fortsetzung zu meinen Lieblings-Adventures! Monkey Island 3 steht schon auf meinem Weihnachts-Wunschzettel.«

Fantastische Welten

Lords of Magic

In einer Welt voller Monster und sagenhafter Schätze verknüpft Lords of Magic rundenbasierte Strategie mit Echtzeit-Schlachten.

Mögen Sie rundenbasierte Strategiespiele, kämpfen aber auch gerne in Echtzeit-Schlachten? Prima, dann dürfte **Lords of Magic** das richtige für Sie sein. Wie schon in **Lords of the Realm 2** versetzt Sierra Sie auf eine isometrische Landkarte – allerdings nicht ins Mittelalter, sondern in eine Märchenwelt. Die wird vom dunklen Fürsten Balkoth unterjocht, den es zu besiegen gilt.

Auch in Urak (so heißt Ihre neue Heimat) müssen Sie rundenweise Ihr Imperium ausbauen. Treffen Sie bei Ihren Expansionsbestrebungen auf Gegenwehr, schaltet das Spiel automatisch in taktische Echtzeit-Kämpfe um.

Die Fantasy-Spielwelt liegt nicht wie ein offenes Buch vor Ihnen, sondern will Runde um Runde aufgeklärt werden. Einmal besuchte Gebiete verschwinden wieder im Halbdunkel, sobald Ihre Einheiten weiterziehen.

Drachen, Dämonen und Dungeons

Wie es sich für eine anständige Fantasy-Welt gehört, treffen Sie auf Elfen, Riesen, Drachen, Vampire oder Magier. Die hausen in düstren Höhlen, verzauberten Ruinen und religiösen Kultstätten. Wenn Sie solche Schauplätze erforschen, werden deren Bewohner schnell stinkig; auf einer herangezoomten Karte kommt es dann zum Echtzeit-Kampf. Die Schlachtfelder fallen sehr unterschiedlich aus – wurden Sie beispielsweise beim Erforschen eines Friedhofs erwischt, kämpfen Sie zwischen Gruften und Grabsteinen. Durch die Truppenvielfalt bieten sich zahlreiche taktische Möglichkeiten: Bogenschützen lassen Pfeile auf den Gegner hageln, Echsenreiter rennen gegen Zwerge an und Magier beharken Riesen mit Feuerstrahlen. Alle Truppentypen unterscheiden sich durch Geschwindigkeit sowie Angriffs- und Verteidigungswert. Wie in handelsüblichen Echtzeit-Strategiespielen können Sie mehrere Einheiten zusammenfassen und ihnen Standardbefehle wie »Bewegen«, »Angreifen« oder »Feuern« erteilen.



Stolze Städte

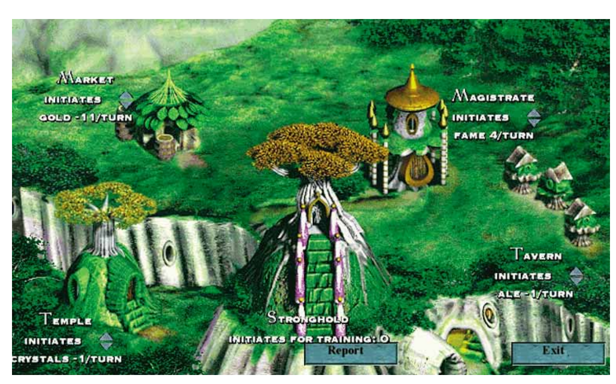
Bei Ihren Wanderungen durch Urak kommen Sie an Städten vorbei. Die dürfen Sie erobern und Ihrem Imperium einverleiben. Damit nicht genug: Eigene Städte fordern liebevolle Hege und Pflege und wollen ausgebaut



Echtzeit-Kämpfe: Ein Scherge Balkoths packt den magischen Elektroschocker aus.



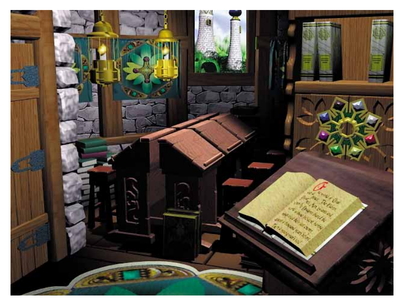
Unsere Krieger durchwandern eine Hügellandschaft an der Küste.



Sie müssen sich auch als Bürgermeister betätigen: In der Stadtansicht planen Sie neue Tempel oder Kasernen.


Unheimliche Gestalten nähern sich der Elfenstadt, in der sich die »Luftwaffe« gerade auf einen Angriff vorbereitet.

werden. Spendieren Sie ihnen eine Kaserne, können Sie künftig frische Truppen rekrutieren. Gold, magische Diamanten und Bier (jawohl!) dienen dabei als Rohstoffe, die sich mit befreundeten Völkern tauschen lassen. Neben den Ressourcen wechseln auch Artefakte, Zaubersprüche oder ganze Ortschaften friedlich den Be-


Informationsquelle: Die Bücherei dient als Internet-Ersatz.

sitzer. Ohne solche Handelspartner werden Sie es bei Lords of Magic nicht weit bringen – schließlich ziehen alle von Balkoth unterdrückten Völker an einem Strick.

Zauberhafte Magie

Lords of Magic bietet Ihnen ungefähr 160 Zaubersprüche. Die reichen vom Anfänger-Feuerbällchen bis hin zum beschworenen Vulkanausbruch, der auf der strategischen Karte in Populous-Manier neue Berge und Täler erschafft. Weitere Zaubereien erlernen Sie durch magische Artefakte oder intensives Training in den städtischen Bibliotheken.

Rollenspiele

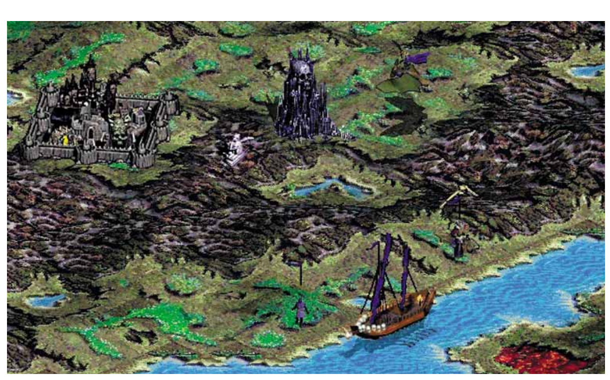
Sierras Strategiewerk enthält auch eine satte Portion Rollenspiel. So dürfen Sie zu Spielbeginn aus unterschiedlichen Charakteren wählen. Die sind in drei Berufe eingeteilt: Wollen Sie auf rohe Gewalt setzen, empfiehlt sich das Kriegshandwerk. Mögen Sie Banditentum, Spionage oder Kidnapping, sind Sie mit einer diebischen Rasse gut beraten. Die Magiekunde bringt Ihnen schließlich mächtigere Zaubersprüche ein, mit denen Krieger und Diebe sich schwer tun. Anschließend suchen Sie sich noch Ihren Haupt-Truppentyp aus, etwa Echsenreiter, Zwerge oder Elfenschützen – und los geht's. Ihre überlebenden Streiter gewinnen aus den Echtzeit-Schlachten Erfahrung und werden so immer stärker.



Qual der Wahl – welche Rasse soll ich spielen?

Alle gegen Balkoth

Bis zu sechs Spieler können via Internet, Battle.net-Plattform oder Netzwerk gleichzeitig gegen Balkoth und seine barbarischen Horden antreten. Wollten Sie hingegen schon immer mal wissen, wie es sich als Erzschurke lebt, schlüpfen Sie einfach in Fürst Balkoths Haut und überfluten Urak mit Ihren dunklen Heerscharen. MD


Ein frisch in Dienst genommenes Schiff segelt vor rauher Küste.


Grimmige Zwerge umzingeln zarte Elfen – doch die wehren sich energisch mit Pfeil und Bogen.

Lords of Magic

Genre:	Strategie	Hersteller:	Sierra
Termin:	November '97	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Lords of Magic erfreut sowohl Echtzeit-Fans als auch Freunde rundenbasierter Tüfteleien. Die detaillierte Fantasy-Welt könnte an den Erfolg von Lords of the Realm 2 anschließen.«

Grafikexzeß auf Schotterpisten

Bleifuss Rally

Jedes Jahr ein neues Bleifuss – Bewährtes erhalten, hieß diesmal anscheinend die Devise.

Der Name **Bleifuss** steht wie kaum ein anderer für superbe Renngrafik, unter der das Spieldesign nicht leiden muß. Seit dem zweiten Teil ist nun gut ein Jahr vergangen, in dem sich das italienische Milestone-Team hauptsächlich um die Unterstützung von 3Dfx-Karten kümmerte. Der Aufwand hat sich gelohnt: Trotz der kaum veränderten, inzwischen nicht mehr taufrischen Engine gehört **Bleifuss Rally** wiederum zu den schönsten Rennspielen.



In der Wüste Arizonas erwarten Sie besonders heiße Duelle.

Mehr Piloten – mehr Fahrfehler

Bleifuss 2-Kenner übermannt gleich beim Einstieg ein heftiges Déjà-Vu-Gefühl. Vom Intro über die Menüs bis hin zu den Spielmodi blieb alles beim alten. Wie gehabt können Sie gegen die Uhr antreten, ein Einzelrennen bestreiten oder sich am eigenwilligen Meisterschaftsmodus versuchen. Größere Veränderungen gibt es kaum. Das Fahrerfeld wurde von vier auf sechs Piloten aufgestockt; außerdem fahren sie jetzt noch einen Tick aggressiver. Für etwas Erleichterung sorgt die gehobene Intelligenz der Computer-Chauffeure. Die äußert sich paradoxerweise darin, daß sie nicht mehr fehlerfrei fahren, sondern schon mal an einem Felsvorsprung hängenbleiben oder eine Pirouette auf den Asphalt legen.

Neue Strecken – neue Rallyerenner

Unerreicht ist die Fähigkeit der **Bleifuss**-Designer, ihren Strecken lebensechte Atmosphäre einzuhauchen. Die sechs neuen Kurse (plus Bonuspiste) unterstreichen das eindrucksvoll. Egal, ob Sie über die Feldwege der malerischen Toskana rauschen oder durch die dunklen Wälder Kanadas heizen, es stellt sich das Gefühl ein, wirklich da zu sein. Verschiedene Streckenbeläge gab's zwar schon letztes Jahr, doch wechseln diese nun teilweise häufiger während einer Runde, so daß auch die Auswahl des passenden Wagens samt idealem Setup schwieriger geworden ist. Bei den Rallyeautos verfährt **Bleifuss Rally** nach bekanntem Prinzip: Sie tragen Fantasienamen, sind aber fast originalgetreue Nachbildungen echter Boliden wie des putzigen Peugeot 106 oder des rassigen Renault Mégane.

Trotz der Actionlastigkeit ist perfektes Steuern nicht von heute auf morgen erlernt. Ab einem bestimmten Radeinschlag fangen die Gefährte gnadenlos an zu übersteuern. Im Gegensatz zu anderen Programmen wie **Daytona USA Deluxe** ist der Drift aber nicht unkontrollierbar. Mit geschicktem Gegenlenken stellt sich erst das richtige Rallye-Fahrgefühl ein, ohne das Rundenrekorde praktisch unmöglich sind. MG



Der Italien-Kurs ist besonders gut gelungen – schließlich ist das die Heimat der Designer.



Farbige Pfeile warnen vor der nächsten Kurve.

Bleifuss Rally

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Virgin
Termin:	November '97	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Galuschka: »Bleifuss Rally wird Vollgas-Artisten wohl wenig neues bieten – doch bei der Grafikpracht ist jeder einzelne Meter zumindest optisch ein Genuß.«

Prächtiges Aufbauspiel

Anno 1602





Besiedeln Sie eine Welt, treiben Sie Handel und entdecken Sie die ganz eigene Faszination eines der interessantesten Aufbauspiele dieses Jahres.

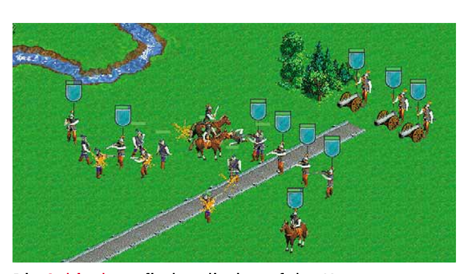
Es gibt Spiele, in die verguckt man sich binnen Sekunden, läßt sich vom fesselnden Spielprinzip einfangen und kann sich auch nach Stunden nicht davon losreißen. So ging es uns bei **Anno 1602**, das mit seiner wunderschönen, ruhigen Grafik auch gestandene Spiele-Journalisten in seinen Bann zieht.



Handel von Hafen zu Hafen ist sehr wichtig.

Am Anfang steht der Handelsposten

Sie beginnen auf einer zufallsgenerierten Landkarte mit einem winzigen Handelsposten, von wo aus Sie Ihr eigenes Reich erschaffen. Ähnlich wie in Blue Bytes Klassiker **Die Siedler** roden Sie Waldflächen, siedeln Menschen an und errichten Jagd- und Anglerhütten, um den Grundnahrungsbedarf Ihrer Schutzbefohlenen zumindest notdürftig zu sichern.



Die Schlachten finden direkt auf der Karte statt.

Tausch tut Not

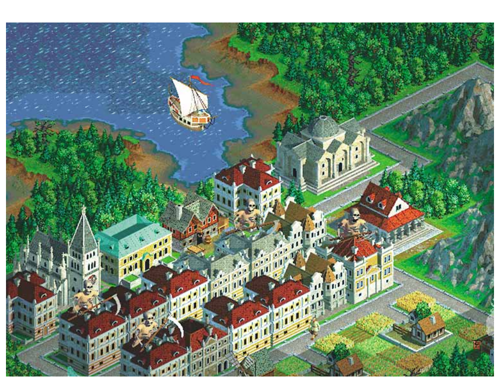
Das wichtigste im weiteren Aufbau sind die besagten Handelsposten. Von hier aus ziehen Transportarbeiter mit Karren los, um produzierte Güter und Rohstoffe einzusammeln und an ihren Bestimmungsort zu bringen – ein effektives Wegenetz vorausgesetzt. Im Laufe der Zeit werden die Anwohner immer anspruchsvoller und fordern auch Waren, die sie nicht selbst produzieren können. Deshalb ist es von entscheidender Bedeutung, frühzeitig Handel mit den drei Konkurrenzparteien zu führen.

Teures Militär

Doch friedlicher Handel allein schützt Sie nicht vor gelegentlichen Überfällen von Konkurrenten und Piraten. Deshalb müssen Verteidigungsanlagen und ein stehendes Heer vorhanden sein. Allerdings ist der Militärapparat nicht gerade billig – so können Sie Ihre eigenen Expansionsgelüste schnell teuer zu stehen kommen. Wenn plötzlich keine Mittel mehr für die Zivilbevölkerung zu Verfügung stehen, wandern die Leute kurzerhand zur wohlhabenderen Konkurrenz ab.

Einfach schön

Das ist aber noch lange nicht alles. Zufallsereignisse, Pestepidemien und Spezialszenarien mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen, durch eingeblendete Zwischensequenzen illustriert, halten Sie auf Dauer motiviert. Obwohl die liebevoll animierte Grafik allein schon dazu einlädt, ein paar Stündchen einfach nur zuzugucken. Daneben passen sich die Computergegner immer der eigenen Spielstärke und dem bevorzugten Tempo an. Wer mag, kann sich beim künstlichen Konkurrenten sogar ein paar Aufbautricks abgucken. MIC



Der Sensenmann hält seine grausame Ernte.

Anno 1602

Genre: Strategie | Hersteller: Sunflowers
Termin: Januar '98 | Ersteindruck: Sehr gut

Michael Schnelle: »Anno 1602 ist ein Aufbauspiel der unwiderstehlichen Sorte. Wer es einmal in Aktion erlebt hat, wird sich der Faszination kaum verschließen.«

Schweres Geschütz

Heavy Gear

Der Kampf um die Zukunft geht weiter. Mit dicker Panzerung und schwerem Gerät im Anschlag verschrotten Sie die Metallarmeen des Gegners.



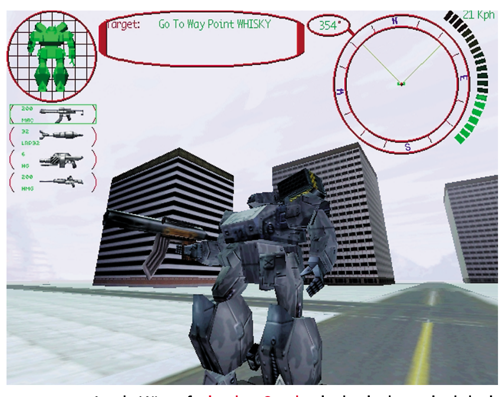


Die Kanone im Anschlag und Feuer frei! So wirkt ein Gear richtig heavy.

Es muß nicht immer Battletech sein. Nachdem Activision die offizielle Lizenz für FASAs Kampfroboter-Epos verlor, haben die Entwickler des Klassikers Mechwarrior 2 den Kopf nicht in den Sand gesteckt, sondern ein völlig neues Hintergrundszenario entworfen. Unter dem klangvollen Namen Heavy Gear schicken sie noch in diesem Jahr neue Metallkolosse ins Gefecht.

Neu-Gear

Die Storyline um einen Bürgerkrieg auf dem Planeten Terra Nova ist im sechsten Jahrtausend angesiedelt. Schlachten werden, wie im Battletech-Universum des 31. Jahrhunderts, auch hier mit stählernen Kampfmaschinen auf zwei Beinen, den sogenannten Gears, ausgetragen. Im Vergleich zu den FASAschen Mechs sind Gears aber noch ein wenig menschenähnlicher. Waffen werden meist direkt in der »Hand« getragen; das KI-Modul im Mech-Hirn lernt im Laufe der Zeit dazu, was der Zielgenauigkeit und Beweglichkeit zugute kommt.



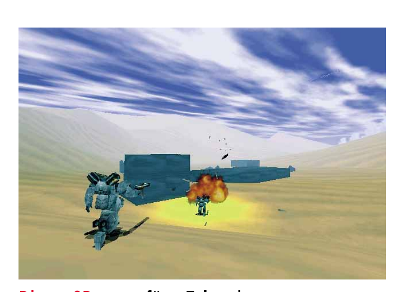
Auch Kämpfe in der Stadt sind wieder mit dabei.

Waffen aufsammeln

Neben den eigentlichen Kämpfen müssen Sie aber auch Informations-, Vorrats- und Verstärkungsniveaus auf einem hohen Stand halten. Ansonsten kann es Ihnen passieren, daß Kenntnisse über die feindliche Streitmacht völlig fehlen, Unterstützungseinheiten ausbleiben oder Ihnen gar die Munition ausgeht. Zum Glück bleiben die Waffen angeschossener Gegner auf dem Schlachtfeld liegen und lassen sich während der Schlacht aufheben. Deshalb sollten Sie darauf achten, gegnerische Gears nicht völlig zu vernichten.

Elite-Kämpfer

Bei anhaltendem Erfolg erwarten Sie Beförderungen und Orden – mit der Aussicht, eines Tages Duellant zu werden. Diese Vorzeigekrieger sind die einzigen, die in rituellen Kämpfen antreten dürfen, Ghost Bear´s Legacy läßt grüßen. Den Duellanten bleiben auch bestimmte, knifflige Aufträge vorbehalten. Für gestandene Mechwarrior-Piloten ist der Multiplayer-Modus ganz besonders wichtig. Fans und Freaks finden sich seit Jahren in speziellen Online-Ligen zusammen – deshalb ist es kein Wunder, daß auch Heavy Gear dieses Feature über Modem, Netzwerk und Internet bieten wird. Was wir bislang vom Spiel zu sehen bekamen, war schon sehr vielversprechend. Die Grafik ist, vor allem mit Direct3D-Unterstützung, ein ganzes Stück schöner als beim Vorgänger. Daß dafür ein flotter Pentium im Rechner stecken sollte, ist man allerdings ebenso schon von Mechwarrior 2: Mercenaries gewohnt. MIC



Direct 3D sorgt für »Erleuchtung«.

Heavy Gear

Genre:	Mech-Simulation	Hersteller:	Activision
Termin:	Dezember '97	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Schnelle: »Auch ohne Battletech-Lizenz steht mit Heavy Gear ein potentieller Hit im Activision-Hangar. Vor allem, da mit dem offiziellen Mechwarrior 3 nicht vor Mitte nächsten Jahres gerechnet werden darf.«

3D-Reptil im Medienrausch

Gex: Enter the Gecko

Im Auftrag Seiner Majestät, des Fernsehers: Die Echse Gex soll unsere Mattscheiben vor dem Bösen retten.

Eigentlich hängt Gex am liebsten vor der Glotze und zappt von einer Serie zur nächsten. Mit dem süßen Leben ist es eines Tages leider vorbei: Der Geheimdienst klopft an die Tür der Echse und heuert sie an, den garstigen Bösewicht Rez zu fangen. Der ist gerade dabei, das globale Fernsehnetz unter seine Kontrolle zu bringen. Also macht sich der grün-gelbe Agent wider Willen auf, die Flimmerkisten dieser Welt vor dem Bösen zu retten. Gex, das Wappentier von Crystal Dynamics, war bereits in einem eher mäßigen Jump-and-run zu sehen. In der inoffiziellen Fortsetzung Gex: Enter the Gecko steuern Sie das dreidimensional animierte Reptil durch aufwendige Levels. Seine Gegner erledigt der Echserich auf Knopfdruck durch einen kräftigen Schlenker mit dem Repitilien-Schwanz. Eines hat das Kriechtier seinen 3D-Kollegen aus vergleichbaren Spielen sogar voraus: Es kann nicht nur über den Boden laufen, sondern auch Wände emporkrabbeln und an Decken kleben.



Da kratzt sich der Gecko nachdenklich am Kinn: Was mag wohl gleich aus den Särgen klettern.

Gexzilla greift an

Die meisten Levels in Gex: Enter the Gecko greifen bekannte TV-Serien oder Kinofilme auf. So dürfen Sie etwa als gigantisches Gexzilla-Monster durch eine japanisch angehauchte Metropole watscheln. Selbst größere Hochhäuser brechen unter Ihren Tritten zusammen, während Sie sich mit einem Kampf-Dinosaurier herumschlagen. In einem anderen Szenario trägt Gex die auf Echsen-Maße umgeschneiderte weiße Rüstung eines Stormtroopers und erklimmt Plattformen im Star Wars-Stil. Einmal darf er das Innere eines großen Computers erobern und hüpft über Speichermodule, klettert an der Grafikkarte hoch oder erkundet die Festplatten. Dann wieder parodieren die Entwickler andere Spiele: So erinnert ein Azteken-Level deutlich an Tomb Raider, und eine grellgrüne Waldlandschaft ähnelt entfernt Mario 64.



Gex sieht sich in der kunterbunten Waldlandschaft um.

Die Figur von Gex ist aus etwa 600 Polygonen aufgebaut. Das verleiht dem Gecko ein höchst detailliertes Aussehen und ermöglicht rund 125 Spezialbewegungen. Sogar eine voll einsatzfähige Zunge spendieren die Spieldesigner von Crystal Dynamics ihrer Schöpfung. In der amerikanischen Version soll der Komiker Dana »Waynes World« Gould der Echse rund 500 witzige Sätze in den Mund legen; wer diese Rolle in der geplanten deutschen Fassung übernehmen wird, steht derzeit noch nicht fest. PS

Gex: Enter the Gecko

Genre: Action — Hersteller: Crystal Dynamics
Termin: Februar '97 — Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Enter the Gecko sieht klasse aus und steckt voll schräger Ideen. Echtes Hit-Potential!«

Festival der Körbe

NBA Live 98



Mit erweitertem Management-Part und verfeinertem Spielablauf schnüren die Basketballer im November zum vierten Mal ihre Stiefel.

Mit Hilfe der ausführlichen DSF-Berichterstattung erleben die amerikanische Basketballiga NBA und damit auch die entsprechenden Titel von EA Sports in Deutschland seit Jahren einen Höhenflug. NBA Live 98 will mit neuen Features diesen Trend fortsetzen: Die Matches selbst kommen einem auf Anhieb vertraut vor; tiefschürfende Verbesserungen finden Sie vor allem jenseits des glänzenden Parketts.



3Dfx-Schrempf steigt zum Korbleger hoch. Der grüne Balken zeigt, daß er noch fit ist.

Die klassische Drei-Knopf-Steuerung mit Werfen, Passen und Zwischenspurt bleibt unverändert. Allerdings trägt EA modernen, Button-gespickten Joypads Rechnung. Flinke Finger dürfen spezielle oder seltener gebrauchte Manöver auf die zusätzlichen Feuerknöpfe legen. So haben die Spitzencracks eigene Tricks oder besonders spektakuläre Dunks auf Lager. In der Abwehr stehen zusätzliche Ball-Grabsch-Methoden zur Verfügung.

Liga-Bastelbogen

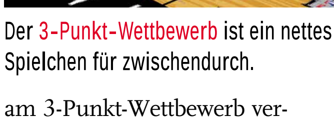
Ihren eigenen Spielern konnten Sie schon seit längerem Leben einhauchen; das 98er NBA erlaubt indes sogar selbsterstellte Ligen mit bis zu 32 Mannschaften. Scheitern Ihre Mannen im Finale ständig an den Bulls – kein Problem, dann gehen Sie eben die nächste Spielzeit ohne das Team aus Chicago an.

Erstmalig integrierte EA das unvergleichliche Transfersystem der NBA. Damit die reichen Vereine nicht auf Dauer den armen Kirchenmäusen davonziehen, kommt die schwächste Mannschaft der vergangenen Saison in den Genuß eines besonderen Vorteils. Sie hat im sogenannten Draft als erstes Team die freie Auswahl aus dem riesigen Pool hochbegabter Nachwuchsspieler. Damit kommt der Vorbereitungszeit mehr Bedeutung zu. Wer beim Talente-Picken pennt, geht mit schlechteren Karten in die Saison.

Bei den Perspektiven blieb alles beim alten. Hier sehen Sie die für viel Übersicht sorgende Seitenlinienkamera.

3-Punkt-Schützenkönig gesucht

Da am üppigen, statistikreichen Liga-Modus mit bis zu 82 Saisonspielen kaum etwas zu verbessern war, packte man ein bißchen mehr Show in die Veranstaltung. Wie beim All-Star-Weekend dürfen Sie sich mit Ihrem nunmehr vollpolygonisierten Lieblingsakteur am 3-Punkt-Wettbewerb versuchen. Ähnlich wie bei den übrigen 98er Kollegen lassen einem individuelle Gesichtstexturen die Korbritter noch enger ans Herz wachsen.



Der 3-Punkt-Wettbewerb ist ein nettes Spielchen für zwischendurch.

So typisch amerikanisch das NBA-Spektakel auch ist; auf einen deutschen Kommentar wollte EA nicht verzichten. Wohl wegen des Umfangs der Sprachsamples befindet sich auf der CD nur die lokalisierte Version. Wie bei NHL 98 sind allerdings auch kleinere Stückzahlen des Originals zu haben. MG

NBA Live 98

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	EA Sports
Termin:	November '97	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Galuschka: »Noch näher dran am Geschehen – die 3Dfx-Arenen und das eigenwillige Transfersystem sorgen für einzigartiges NBA-Basketball-Flair.«

Landratten und Teerjacken

Herrscher der Meere

Lichten Sie den Anker, drehen Sie die Segel in den Wind und werden Sie zum Gebieter der Ozeane.

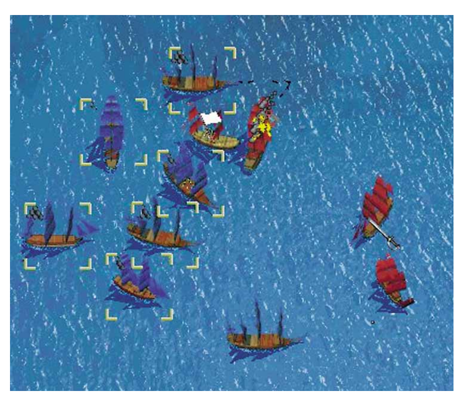


Auf der hübschen Weltkarte planen Sie neue Handelsrouten.

Das Softwarehaus Attic ist den meisten durch seine Rollenspiele zu Das schwarze Auge bekannt. Doch auf der schwäbischen Alb ist man auch einer steifen Brise um die Nase als Herrscher der Meere nicht abgeneigt.

Es war einmal

Heutzutage ist Handelsschiffahrt meist sterbenslangweilig, wenn nicht gerade mal wieder ein betrunkener Kapitän einen Öltanker auf Grund setzt. Doch vor ein paar hundert Jahren sah das alles noch ganz anders aus. Ihren Aufstieg zum Herrscher der Meere beginnen Sie im Jahre des Herrn 1540. Und da war die Seefahrt wenig christlich. Piraten und Freibeuter lauerten braven Händlern auf, die sich nur als Teil bewachter Flotten sicher bewegen konnten.



Kommandieren Sie Ihre Flotten in Echtzeit gegen Angreifer.

Schurke oder Edelmann?

Ob das Endziel Weltherrschaft oder wirtschaftlicher Wohlstand heißt, entscheiden Sie selbst. Eine kleine Nußschale und eine lukrative Handelsroute zwischen zwei Häfen bilden den Grundstock zu Ihrem weltumspannenden Seglerimperium. Mit einem eigenen Hafen dürfen Sie auch noch Gebühren von den bis zu drei Mitbewerbern kassieren. Wenn Sie sich zusätzlich um die Weiterverarbeitung von Rohstoffen kümmern und fleißig Manufakturen bauen, eröffnen sich weitere lukrative Gewinnmöglichkeiten.

Seeschlacht in Echtzeit

Doch friedlicher Handel allein wird Ihnen nicht immer weiterhelfen. Wohlstand zieht immer Neider an, und die können gut gerüstet und schwer bewaffnet sein. Kämpfe gegen feindliche Armaden finden in Echtzeit statt. Dabei können Sie die Schiffe per Mausklick zu Verbänden zusammenfassen und auf lohnende Ziele ansetzen. Die wertvollen Ladungen untergegangener Kähne lassen sich als Treibgut auflesen. Alles in allem dürfen sich satte 100 Flotten mit jeweils 10 Schiffen in Ihrem Besitz befinden. Das ist eine ganze Menge, deshalb übernehmen wahlweise computergesteuerte Admiräle je einen Verband. Zuvor können Sie festlegen, ob die Digi-Befehlshaber selbständig nach neuen Handelsrouten suchen und diese ausbauen, oder aber auf Kaperfahrt gehen. Doch Vorsicht, einmal als Freibeuter gebrandmarkt, laufen diese Mannen vielleicht aus dem Ruder und »kümmern« sich auch um Ihre Schiffe.

Aventurien läßt grüßen

Besonders wichtig ist den Designern die historische Genauigkeit im ganzen Spiel. Jedes Schiffsdetail nebst Strömungs- und Wetterverhalten soll den damaligen Gegebenheiten angepaßt werden. Wenn Ihnen die Terra Cognita zu bekannt ist, können Sie sich auf mehreren Fantasiekarten austoben. Eine davon ist im Nordlandszenario des Schwarzen Auges angelegt. Wenn Sie also unbedingt mal Wolle nach Lowangen transportieren wollen... MIC



Zwischensequenzen künden von Ihrem Erfolg.

Herrscher der Meere

Genre:	Handelsstrategie	Hersteller:	Attic
Termin:	November ’97	Ersteindruck:	Passabel

Michael Schnelle: »Das Konzept ist ebenso alt wie gut. Die biedere Grafik soll noch überarbeitet und die Handhabung verbessert werden. Wenn das klappt, könnte daraus ein Schmankerl für Seehändler entstehen.«

UFO-Pilot gesucht

Flying Saucer

Und es gibt sie doch! Gemeint sind sowohl UFOs als auch die berüchtigte Area 51. Der Beweis dafür fliegt demnächst auf Ihrer Festplatte.

Der UFO-Glaube ist nicht erst seit Independence Day auch bei uns wieder groß in Mode. Kornkreisphänomene, Lichtreflexionen am Himmel und das Roswell-Experiment beflügeln nach wie vor die Fantasie der Aliengläubigen. Das amerikanische Team von Postlinear hat mit **Flying Saucer** für Software 2000 eine Flugsimulation rund um den Untertassen-Kult entworfen.

Area 51

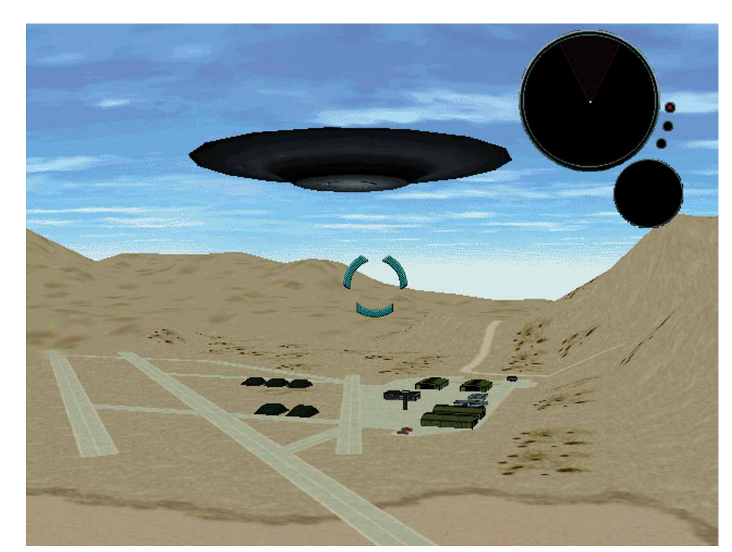
Alles beginnt, als einer Ihrer Freunde spurlos verschwindet. Doch urplötzlich erhalten Sie eine telepathische Botschaft von ihm. Er scheint sich in großen Schwierigkeiten zu befinden – als Schlüsselbegriff taucht immer wieder die Area 51 auf. Jeder UFO-Jünger weiß natürlich sofort, daß es sich hierbei um eine streng geheime US-Militärbasis handelt, wo Berichten der einschlägigen Fachpresse zufolge Außerirdische gefangengehalten werden sollen. Im Gegensatz zu den selbsternannten Experten kommen Sie tatsächlich in den Stützpunkt und kidnappen sogar ein UFO. Doch wie fliegt man dieses Ding bloß?



Zwischensequenzen im Comicstil halten Sie auf dem laufenden.

Auf der Flucht

Nachdem Sie ein wenig in Digiarchiven über außerirdische Steuermechanismen gestöbert und zwei Trainingsmissionen erfolgreich absolviert haben, wagen Sie sich an die Flucht aus der Area 51. Das erste Teilziel ist die Deaktivierung eines elektronischen Schutzgitters. Das ist leichter gesagt als getan, denn ganz nebenbei sind Sie das Hauptfeuerziel für sämtliche mobilisierten Armee-Einheiten.



Wenn Sie das UFO sicher in der Luft halten wollen, benötigen Sie viel Übung. (3Dfx)

Flugi mit Story

Nach diesem furiosen Auftakt erleben Sie weitere 21 Missionen, in deren Verlauf Sie einer weltweiten Verschwörung auf die Spur kommen. Während die Rahmenhandlung komplett im Comicstil gehalten ist, müssen Sie das UFO in einer 3D-Umgebung beherrschen lernen. Letzteres macht den Hauptteil des Spiels aus, weshalb es besonders schade ist, daß gerade die texturierten Polygone ziemlich unspektakulär geraten sind. Selbst die 3Dfx-Unterstützung reißt dabei recht wenig heraus. Auch die Steuerung erschien uns unnötig verkompliziert. Flummiartige Auf- und Abbewegungen standen bei sämtlichen Testflügen genauso auf der Tagesordnung wie häufige Crashes. Es bleibt also für die Entwickler bis zum Veröffentlichungstermin im November wohl noch einiges zu tun. MIC



Ein ausführliches Briefing informiert Sie über alle Missionsziele.

Flying Saucer

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Software 2000
Termin:	November ‘97	Ersteindruck:	Passabel

Michael Schnelle: »Die komplexe Steuerung macht Flying Saucer wahrscheinlich zu einem Fall für Experten. Ob die Rahmenhandlung packend genug für Einsteiger ist, bleibt abzuwarten.«

Independence Day in Chelsea

War of the Worlds

Panik im viktorianischen England: Aus just eingeschlagenen »Meteroiten« klettern plötzlich tödliche Marsianer.



Großbritannien, 1898. In den Telegrafenämtern laufen die Drähte heiß. Ständig gehen Meldungen über merkwürdige Meteroiten ein, die auf die Insel zurasen. Als die Himmelskörper aufprallen, riegelt das Militär die Krater sofort hermetisch ab. Kurze Zeit später geschieht das Unfaßbare: Riesige metallische Dreibeiner klettern aus den Meteoriten – und eröffnen sofort das Feuer auf die entsetzten Soldaten.

So beginnt H. G. Wells spannender Roman Krieg der Welten, der eine Invasion vom Mars im viktorianischen England schildert. Momentan nimmt sich GT Interactive den Sciencefiction-Klassiker zur Brust und widmet ihm das Echtzeit-Strategiespiel War of the Worlds.

Im Roman wie im Spiel bedienen sich die Marsianer einer tödlichen Technologie, die der irdischen haushoch überlegen ist – erst recht der des letzten Jahrhunderts.

Böse Dreibeiner

Die Hauptwaffe der Aliens sind dreibeinige Maschinen, sogenannte Tripods, die mit ihrem Hitzestrahl jeden Widersacher in Grillhähnchen verwandeln. Da hat die Menschheit mit ihren auf Oldtimern montierten Feuerwaffen wenig Chancen.



Zwei Dreibeiner fallen über ein stark verteidigtes Industriegebiet her.

War of the Worlds gliedert sich in einen taktischen und einen strategischen Part. Im letzteren planen Sie auf einer Landkarte im Risiko-Stil Ihre Forschung und Produktion, außerdem verteilen Sie hier die wertvollen Rohstoffvorräte.

Selbst Panzerschiffe haben gegen die Marsianer wenig Chancen.

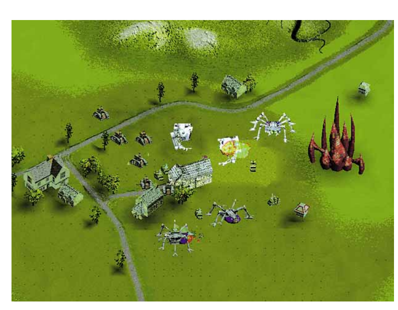
Während die Verteidiger für neue Truppen Stahl, Kohle und Öl benötigen, sind die Invasoren auf menschliches Blut, Zink, Blei und Kupfer angewiesen. Entsprechende Minen und Fabriken versorgen Sie automatisch mit Nachschub; um den Rohstoff-Transport brauchen Sie sich nicht zu kümmern.

Auf der gleichen Übersichtskarte bestimmen Sie schließlich Ihren nächsten Einsatz in einer der englischen Grafschaften, um auf Seite der Menschen oder der Marsianer erneut zuzuschlagen. Das Spiel schaltet dann zur Schlacht in den taktischen Echtzeit-Modus.

Total Annihilation stand Pate

Wie schon bei Total Annihilation setzt GT Interactive auch im Weltenkrieg auf gerenderte Kämpfer. In Echtzeit stapfen die Tripods durch viktorianische Dörfer, Kriegsschiffe liefern sich Seegefechte, und am Himmel schweben Beobachtungsballons, die bei nahenden Marsianern Warnschüsse abgeben, da sie lediglich schwach bewaffnet sind.

Ihre Wissenschaftler dürfen erst dann an einem schweren Panzer werkeln,



Eine mörderische Schlacht in dörflicher Idylle.

wenn die mittlere Variante bereits erforscht wurde. Der »Technologiebaum« soll dabei so verzweigt sein, daß Sie in einer Partie kaum alles erfinden können. MD

War of the Worlds

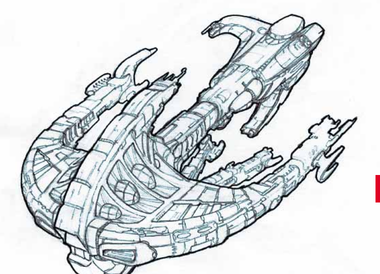
Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: GT Interactive
Termin: Januar '98
Ersteindruck: Gut

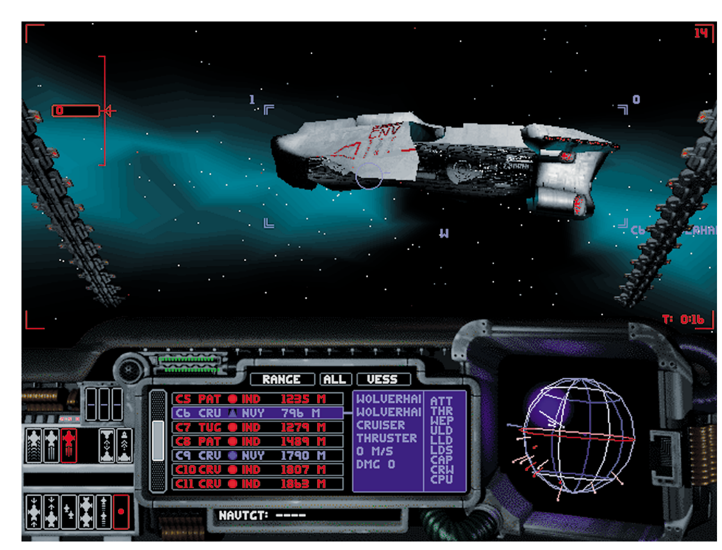
Martin Deppe: »Das gab's noch nie: Mit Oldtimer-Panzern und Karabinern gegen hochtechnisierte Marsianer. Auch die Grafik sieht vielversprechend aus.«

Weltraumschlachten im PC-Simulator

I-War

Realismus statt Action pur: Mit einem glaubwürdig simulierten Raumschiff spielen Sie die Hauptrolle in einem galaktischen Bürgerkrieg.





Sicht aus dem Cockpit eines Jägers auf einen gegnerischen Zerstörer.

Unter Hochdruck arbeitet derzeit der englische Spieleentwickler Particle Systems an dem Weltraumspiel **I-War**. Das Programm soll



Ein freundlich gesonnener Raumjäger kurz vor dem Andocken.

durch Realitätsnähe neue Maßstäbe im Genre setzen. Sie befehligen einen gigantischen Raumzerstörer, der als fliegende Festung mit rund 150 Metern Länge und einem Gesamtgewicht von 10.000 Tonnen das All durchquert. Die Hintergrund-Story spielt in ferner Zukunft. Die Menschheit besiedelt fremde Galaxien. Beschützt werden die Kolonien von der NAVY, einer intergalaktischen Ordnungsmacht. Weil nicht alle Bürger mit diesem System einverstanden sind, gibt es bald die unabhängige Union der Indies. Zwischen beiden Fraktionen tobt seit rund 100 Jahren ein wütender Krieg. Sie beginnen als unerfahrener Captain der NAVY auf einem gigantischen Zerstörer, der durch eine Verkettung unglücklicher Zufälle schließlich mitten in der großen und alles entscheidenden Schlacht landet.

Ein Raumkreuzer unter Ihrem Befehl

Ihre Hauptaufgabe ist es, mit dem schweren Raumkreuzer zurecht zu kommen. Alle denkbaren Schiffseinheiten und -systeme sind voll funktionsfähig. Um die meisten Stationen kümmert sich die Besatzung weitgehend selbständig, auf manchen davon kann allerdings auch der Kapitän aktiv in das Spiel eingreifen. So setzen Sie sich etwa als Pilot an das Steuer eines Raumjägers und liefern sich heiße Gefechte mit gegnerischen Jägern. In der Position des Kanoniers bedienen Sie die Raketensysteme und bestimmen, welche Ziele auf gegnerischen Schiffen zuerst ausgeschaltet werden



Die Brücke Ihres ganz persönlichen Super-Zerstörers.

sollen. Im Maschinenraum beheben Sie Schäden und versuchen, die angeknacksten Schiffssysteme wieder in Gang zu bekommen.

2.500 Planeten

Die rund 2.500 Planeten im Spiel basieren allesamt auf astronomischen Daten. Weil die Bedienung des Großkampfschiffes nicht ganz einfach ist, steht Ihnen zumindest anfangs ein Computerassistent mit Rat und Tat zur Seite stehen. **I-War** basiert auf der bereits aus **Privateer 2** bekannten Grafik-Engine B-Render, die von den Programmierern für ihre Zwecke überarbeitet wurde. Zwischen den einzelnen Missionen führen aufwendige Videosequenzen die Handlung fort. PS

I-War

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Particle Systems
Termin:	Ende ´97	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »I-War könnte eine ernst zu nehmende Action-Simulation im All werden. Hoffentlich durchdenken die Entwickler die Bedienung der komplexen Schiffssysteme gründlich genug.«

Helikopter-Action für 3D-Piloten

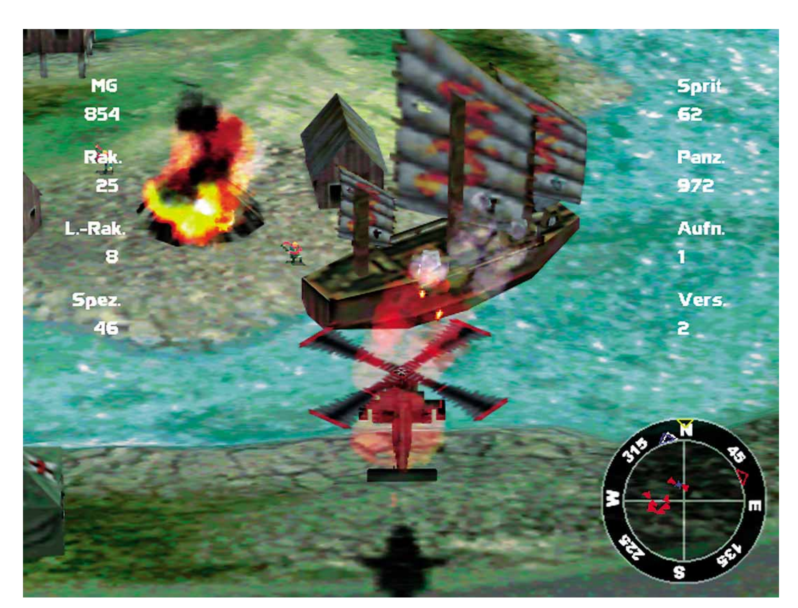
Nuclear Strike

Da wirbeln die Rotorblätter: Die fünfte Strike-Staffel soll sich im fernen Asien neue Spiel-Dimensionen erkämpfen.

Desert, Jungle, Urban und Soviet: Das wäre in einer TV-Quizshow die korrekte Antwort auf die Frage »Wie heißen alle Strike-Titel von Electronic Arts?«. Bereits viermal ließ EA bislang actionreich die Rotorblätter kreisen. Jetzt steht der technisch generalüberholte fünfte Teil **Nuclear Strike** vor der Tür. Die Grafik soll alles bisher dagewesene in den Schatten stellen. Vom liebevoll nachgebildeten Fluggerät über die detaillierten Gebäude bis zu Bäumen sind alle Gegenstände aus 3D-Objekten aufgebaut. Die abwechslungsreiche Nuclear-Welt folgt jeder Drehung auf dem Bildschirm perspektivisch korrekt. Neben dem klassischen Apache dürfen Sie diesmal auch 14 andere Flieger steuern und dirigieren Helikopter wie etwa den Comanche oder Flugzeuge wie die legendäre A-10 Warthog durchs feindliche Dauerfeuer.

Asiatische Kanonenboote

EAs jüngstes Werk spielt im fernen Asien. Unter anderem sollen Sie Missionen in Korea und China absolvieren.



Schiffe versenken per Hubschrauber: Die chinesische Dschunke ist gleich erledigt.

Sie fliegen über Bambusdörfer, während Bodensoldaten mit Strohhüten auf Sie feuern. Kommen Sie in die Nähe von Wasser, richten Dschunken ihre Bordkanonen auf Sie und schießen aus allen Rohren. Obwohl das Terrain fast fotorealistisch wirkt, spielen Berge oder Täler keine Rolle. Der Hubschrauber paßt seinen Abstand zum Boden automatisch an – lediglich anhand des mal kleineren, mal größeren Schattens erkennen Sie, wie tief Ihr Sturz im Falle eines Abschusses ist.



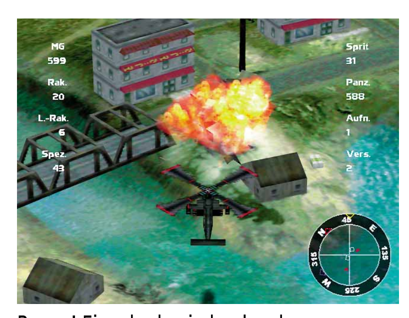
Fliegen Sie im kleineren Fenster, werden die Instrumente angezeigt.

Action und Taktik

Wer die Vorgänger nicht kennt, wird **Nuclear Strike** auf den ersten Blick für ein simples, aber grafisch opulentes Ballerspiel halten. Neben flinken Reflexen ist jedoch viel taktisches Vorgehen gefragt. Ohne gründliche Planung sind die Missionen kaum zu schaffen. Jede bietet andere Herausforderungen: Mal sollen Sie verstreute Einzelkämpfer einsammeln, dann gegnerische Panzer und Radarstellungen erledigen. Bereits vor dem Abflug müssen Sie wissen, wo Sie Treibstoff oder Munition nachladen, wo besonders starke Feindstellungen lauern und wo die Missionsziele warten.

Videos im MTV-Stil

Zwischen den Missionen führen aufwendige Videosequenzen die eher nebensächliche Story fort. Die rasant geschnittenen, stark verfremdeten Filme erinnern deutlich an Musik-Clips. Das Programm soll ausschließlich Beschleunigerkarten von 3Dfx unterstützen – kein Wunder, schließlich hat Electronic Arts sich mit drei Millionen Dollar in die Firma eingekauft. PS


Bumm! Eine der beeindruckenden Explosionen zerstört das Haus.

Nuclear Strike

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	November '97	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Unsere Beta-Version machte bereits jede Menge Spaß. Die Kombination aus Action und vorausblickender Planung dürfte wieder überzeugen.«

Vom Schaufenster auf die Rennstrecke

Touring Car Championchip


Der Audi A4 ist nach mehreren Feindberührungen schon mächtig verbeult.

Viel Gaudi mit dem Audi: Eine der spannendsten Rennserien der Welt findet endlich ihren Weg auf heimische PCs.

Spektakuläre Drifts, gewagte Überholmanöver und spannende Rad-an-Rad-Duelle – Rennen der Super-Tourenwagen gehören zu den beliebtesten im ganzen Motorsport. Codemasters nahm sich der BTTC, des britischen Pendants zum deutschen STW-Cup an, und schuf damit eine interessante Alternative zur kommenden Flut an Formel-1-Programmen. Als gut ausbalancierte Mischung aus Action- und Simulationselementen will Touring Car Championchip alle Liebhaber von verbranntem Gummi und benzinhaltiger Luft ansprechen.

Fuhrpark von der Stange

Die optisch recht seriennahen Autos sind Abkömmlinge biederer Familienkutschen vom Schlage eines Ford Mondeo oder Renault Laguna. Aus gerade mal zwei Litern Hubraum wuchten die Wagen bis zu 300 PS auf die Kurbelwelle und malträtieren die Wirbelsäule mit bretttharten Rennfahrwerken. Insgesamt sind acht Fabrikate von Audi bis Volvo am Start. Die britische Meisterschaft kann damit für sich in Anspruch nehmen, die Serie mit den meisten Werksteams zu sein. Neben den Teams sind auch alle 16 Fahrer und sämtliche Strecken nicht nur mit ihren Originalnamen vertreten, sondern entsprechen zudem der aktuellen 97er Saison.


Ausflüge neben die Piste sind üblich.

Gerangel Tür an Tür

In Zusammenarbeit mit einem Ex-BTTC-Fahrer legte man die Steuerung der Boliden sehr realitätsnah aus. Das Herauspressen der letzten Zehntelsekunden aus den nicht übermäßig leistungsstarken Autos gerät zur großen Herausforderung. Rasch ist das Limit überschritten und der Wagen findet sich statt auf der Bestenliste im Kiesbett wieder. Der eigentliche Thrill am Tourenwagen-Sport ist sicherlich das Fahren im Pulk. Meist liegt ein Dutzend Autos innerhalb einer Sekunde, nicht selten wird eine Kurve zu zweit oder dritt nebeneinander in Angriff genommen. Da sich die Vorstellungen zweier Piloten über die Ideallinie oft kreuzen, widmete man den unvermeidlichen Ausrutschern und Kollisionen viel



Tourenwagen-Piloten müssen auch mit widrigsten Bedingungen zurechtkommen.

Aufmerksamkeit. Die Polygonhülle der Karosserie können Sie mannigfaltig verbiegen; bei einem heftigen Aufprall machen sich komplette Motorhauben selbständig.

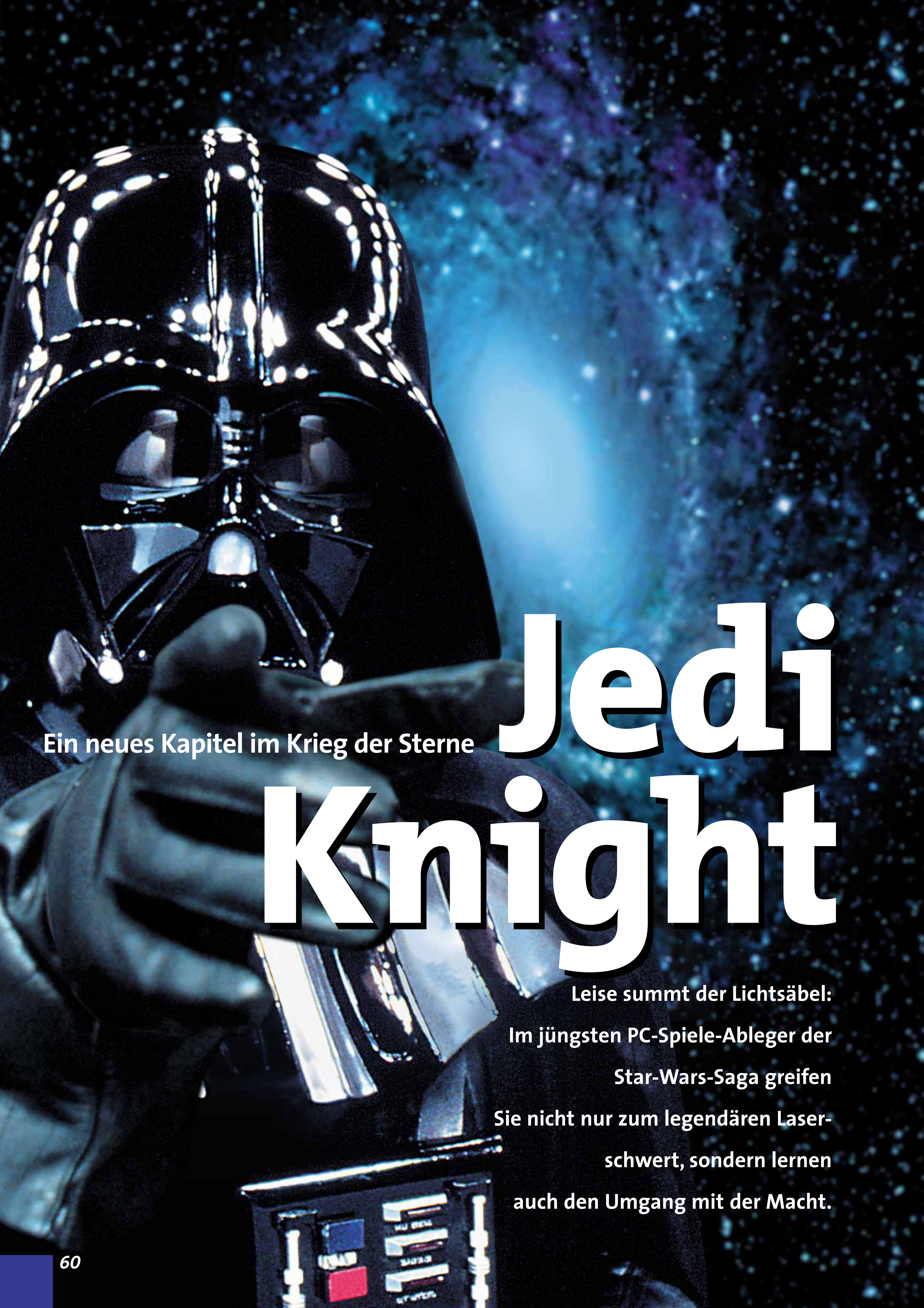
Bei jedem Wetter

Da auf der britischen Insel bekanntlich selten die Sonne scheint, wird in der BTTC bei jedem Wetter gefahren. Egal ob's regnet, blitzt und donnert oder gar schneit – Rennbetrieb ist immer. Dementsprechend viel Aufwand steckt in der grafischen Umsetzung der verschiedenen Streckenverhältnisse. Bremslichter spiegeln sich auf dem nassen Asphalt, gewaltige Blitze lenken kurzzeitig vom Renngeschehen ab. Besonders schön wirken die Effekte natürlich 3D-beschleunigt; Touring Car Championchip unterstützt jeden halbwegs wichtigen 3D-Chip. MG

Touring Car Championchip

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Codemasters
Termin:	November '97	Ersteindruck:	Gut

Michael Galuschka: »Aufregende Positionskämpfe und das große Aufgebot an Fahrzeugen sind die Merkmale dieser Rennserie – zumindest grafisch hat Codemasters die Umsetzung schon mal gut hinbekommen.«



Ein neues Kapitel im Krieg der Sterne

Jedi Knight

Leise summt der Lichtsäbel: Im jüngsten PC-Spiele-Ableger der Star-Wars-Saga greifen Sie nicht nur zum legendären Laserschwert, sondern lernen auch den Umgang mit der Macht.



Der Raketenwerfer erwischt die Stormtrooper von hinten.

GameStar
»für besondere Atmosphäre«
Jedi Knight

Facts

- 21 Missionen
- 12 Spezial-Fähigkeiten
- 10 Waffen
- 6 Lasersäbel-Duelle
- 2 Endsequenzen
- 2 bis 32 Jedi bei Multiplayer



Das Imperium ist zerstört. Imperator Palpatine lebt nicht mehr. Unruhige Zeiten für die Bewohner der Galaxis. Eine starke Autorität fehlt, in einigen Gebieten treiben sich Reste der imperialen Armee herum und warten auf einen neuen Anführer. Die ideale Gelegenheit für sechs Dunkle Jediritter und den fiesen Drahtzieher Jerec, nach der Herrschaft zu greifen und das sagenumwitterte Tal der Jedi zu suchen. Mit der dort gespeicherten Macht wollen sie die Galaxie unterjochen.

Star Wars Teil 7

Im 3D-Actionshooter **Jedi Knight** übernehmen Sie die Rolle von Kyle Katarn, einem ehemaligen Söldner. Dessen Aufgabe ist es, möglichst vor Jerec und seinen Genossen das verlorene Tal zu finden und zu schützen. Erzählt wird die Geschichte in kurzen Videos zwischen den einzelnen Missionen. Echte Schauspieler agieren vor gerenderten Hintergründen. In die aufwendig gedrehten und spannend gemachten Sequenzen dürfen Sie nicht eingreifen, die Filme laufen vollautomatisch ab. Gegen Ende teilt sich die Story, nachdem Sie sich für die lichte oder die dunkle Seite der Macht entschieden haben. Die Missionen bleiben zwar die gleichen, allerdings bekommen Sie andere Zwischensequenzen zu sehen.

Duell gegen Jedis

Intergalaktische Lichtsäbel-Schwinger kämpfen sich durch insgesamt 21 Missionen. In rund zwei Dritteln der Aufträge verfolgen Sie einen Roboter namens 8t88 über verschiedene Planeten und Raumstationen. Erst wenn Sie ihn mitsamt der Karte vom Tal der Jedi gefunden haben, bekommen Sie es auf dem Planeten der alten Mönche direkt mit Jerec und seinen Schergen zu tun. Die meisten Levels sind riesig und nutzen die Vorteile der 3D-Umgebung. So springen Sie enge Aufzugschächte über schmale Verstrebungen empor, erforschen gigantische Tunnelanlagen unter der Erde, krabbeln in schwindelerregenden Höhen durch die Hangars von TIE-Fightern, turnen in imperialen Fabrikanlagen oder klettern über gigantische Transportkisten. Dabei ist neben der ständig attackierenden Armee der Dunklen Jedi zum einen ein sicheres Auge beim Absprung gefragt. Zum anderen müssen Sie gut versteckte Schalter finden, um verschlossene Türen zu öffnen. Etwa alle vier Missionen



Auf unserer CD:
- *Die spielbare Jedi Knight-Demo*
- *Der Videotest*





Im Tipsteil:
- *Komplettlösung auf Seite 235*
- *Die Cheats auf Seite 231*



Sie können Kyle in Tomb-Raider-Manier über die Schulter schauen.



treffen Sie auf einen Meister der dunklen Seite der Macht, bis Sie schließlich dem dunklen Endgegner Jerec höchstpersönlich gegenüberstehen. In übersichtlichen Arenen heißt es dann Jedi gegen Jedi, und die Laserschwerter prallen im Kampf aufeinander. Diese Duelle sind verhältnismäßig schwierig, weil die Gegner geschickt ausweichen und teilweise über »mächtigere« Fähigkeiten verfügen als Sie. Jeder der Kontrahenten hat andere Schwächen und Stärken. Manche kämpfen eher aggressiv und stürmen voran, während andere sich unsichtbar machen, den Gegner blenden und wild durch die Arenen hüpfen, um sich außerhalb der Reichweite von Kyle zu regenerieren.


Als würden Bodentruppen nicht reichen: Ein AT-ST beschießt uns von oben, gedeckt von einem TIE Bomber.

Peter Steinlechner



Die helle Seite der 3D-Action

Jedi Knight ist das beste Actionspiel in dieser Galaxis! Wieder mal hat LucasArts die 3D-Levels einen Tick intelligenter hingekriegt als die Konkurrenz. Ständige Überraschungen und glaubwürdige Szenarien sorgen für Atmosphäre der Güteklasse A. Dazu sieht Jedi Knight zumindest auf 3D-beschleunigten PCs atemberaubend aus. Die Grafikengine spielt in großen Räumen ihre wahren Stärken aus: Stormtrooper ballern mir in gigantischen Raumstationen über riesige Abgründe hinweg Laserblitze um die Ohren. Ausgefallene Waffen findet man nicht, dafür sorgt die Macht für Spieltiefe.

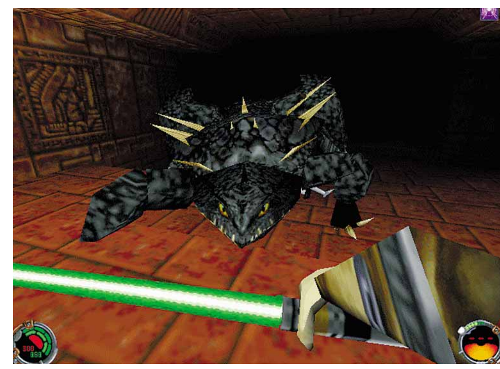
Laser-Duelle nerven!

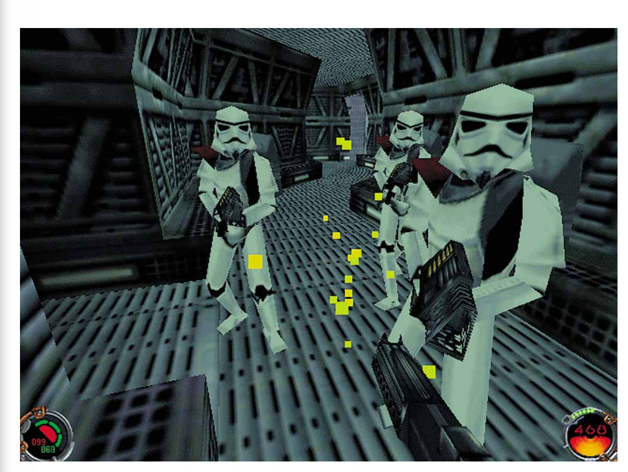
Was die 3D-Levels betrifft, begeistert mich Jedi Knight. Für die Duelle gegen Jerec und seine Schergen gilt das nicht. Obwohl die Lasersäbel-Zweikämpfe realistisch wirken, haben sie mich beim Durchspielen genervt. Die Gegner sind zu stark, der Ausgang hängt zum großen Teil von der Ausdauer des Spielers ab – das Motto heißt »Zähne zusammenbeißen und durch«. Doch insgesamt ist Jedi Knight über jeden Zweifel erhaben, zumal der Mehrspielermodus schlichtweg genial ist.

Die helle und dunkle Seite der Macht

Wichtigster Verbündeter der Jünger von Yoda ist jene ominöse Macht, deren segensreiche Wirkungen schon aus den **Krieg der Sterne**-Streifen bekannt ist. Zu Beginn starten Sie als Durchschnitts-Recke, der von solcherlei übernatürlichen Kräften vollkommen unberührt ist. Erst nach erfolgreicher Initiation in einer Zwischensequenz dürfen Sie am Ende der meisten Missionen ein paar Energiepunkte auf ihrem Machtkonto verteilen.

Anfangs lernen Sie eher harmlose Fähigkeiten wie besonders hohes Springen, extrem schnelles Vorwärtskommen oder die gesteigerte Sicht im Dunklen. Später müssen Sie entscheiden, ob Sie der hellen Seite der Macht treu bleiben oder der Finsternis verfallen. Hängt Ihr Herz am Guten und Schönen, dürfen Sie Talente wie Selbstheilung, Unsichtbarkeit oder gesteigerte Defensivkräfte weiter ausbauen. Gemeiner sind die Möglichkeiten der Dunklen Jedi: So befinden sich sowohl der Todes-Würggriff von Darth Vader als auch die Energieblitze von Imperator Palpatine im Angebot. Die kräftigeren Sprüche stehen erst in späteren Missionen bereit und erleichtern insbesondere Jedis auf der hellen Seite der Macht das Leben. Gerade per Unsichtbarkeit kommen Sie deutlich besser voran als mit den Kräften des Bösen, die letztlich nur zusätzliche Waffen darstellen, aber fast keine Defensivmöglichkeiten bieten. Jeder Einsatz der geheimnisvollen Kräfte zehrt an Ihren Machtvorräten – sind die leer, bauen sie sich nur langsam wieder auf.


Wütend schnappt die Riesenechse nach Kyles Beinen.

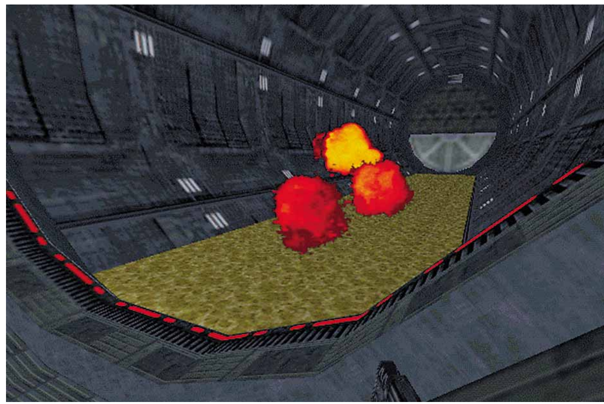

Die Mächte der Dunkelheit greifen an: Ein schwerbewaffnetes Rudel Elite-Stormtrooper in den engen Gängen einer Raumstation.

Die Waffe eines Jedi

Zu Spielbeginn kann sich Kyle nur mit einem Paar Fäuste verteidigen, er findet aber







Erst läuft Kyle über die Treibstoffrohre, dann entleert er sie mit Hilfe der Schalttafel, anschließend geht es durch die Pipelines.

rasch kräftigeres Kriegsgerät. Neben diversen Laserwummen wie der zielsicheren, aber schwachen Bryar-Pistole oder dem imperialen Stormtrooper-Gewehr sowie einer leicht modifizierten Wookie-Armbrust gehören auch Thermal-Detonatoren oder Minen zum Repertoire. Einige Waffen können Sie auf zwei verschiedene Arten abfeuern. So läßt etwa der Raketenwerfer seine Geschosse wahlweise sofort beim Aufprall explodieren, oder die Projektile stecken erst in Wänden oder dem Gegner und detonieren mit ein paar Sekunden Verzögerung.

Das Lichtschwert

Das sagenumwobene Lichtschwert, das einzig wahre Kampfgerät jedes Jedi-Ritters, halten Sie nicht von Beginn an in der Faust, sondern finden es erst nach den Anfangsmissionen. Der Säbel ist mehr als nur eine schlagkräftige Nahkampfwaffe. Lasergeschosse wehrt er vollautomatisch ab, solange der Kugelhagel nicht zu dicht ist und Sie in die Richtung des Angreifers blicken. Ein Großteil der Geschosse flitzt auf direktem Weg zum Angreifer zurück und richtet entsprechenden Schaden an. Neben-



Wild grunzend greift eine der Stations-Wachen an.

bei leuchtet das Multifunktions-Kampfgerät dunkle Gegenden aus und macht so die zusätzliche Lampe im Inventar manchmal überflüssig.

Imperiale Sturmtruppen

Ein Großteil der schon aus den Filmen bekannten Gegnerschaft findet sich auch in **Jedi Knight**, insbesondere auf Stormtrooper treffen Sie an allen Ecken und Enden. Daneben gibt es diverse Alienrassen, die ihnen mit allen Mitteln an den Heldenkragen wollen. Besonders kräftige Gegner stellen die Walker AT-ST dar. Diese metallischen Kampfmaschinen sind gegen normale Munition resistent, selbst Lasersalven prallen an der gut gepanzerten Außenhülle einfach ab. Erst der Raketenwerfer oder ein Bündel Thermal-Detonatoren lassen die Blechkolos-

Die sieben Dunklen Jedi

Yun



Yun fordert Sie zuerst zum Duell. Der junge Jedi blendet und springt viel, verträgt aber nur wenige Treffer. Versuchen Sie, ihn in einer Ecke oder dem Mauereinlaß (direkt hinter Ihrer Startposition, Sie müssen Force-Jump nutzen) festzunageln.

Gorc & Pic



Gorc & Pic sind Zwillinge, trotz ihres unterschiedlichen Äußeren. Die beiden haben ihre Kampftaktik aufeinander abgestellt. Zuerst sollten Sie den langsamen Gorc angreifen, dem Sie leicht in den Rücken fallen können, erst danach Pic.

Jörg Langer

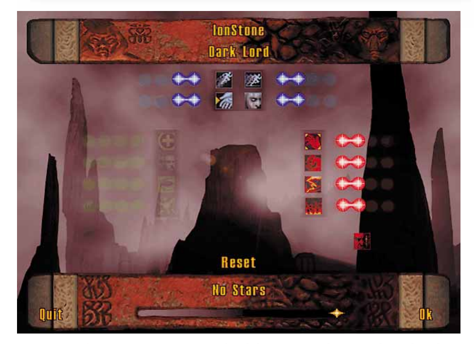


Gigantische Levels mit überirdischem Spielspaß

Jedi Knight verknüpft die Vorzüge der bisherigen Action-Prominenz: Solospieler freuen sich über die ausgefeilte Story und 21 anspruchsvollen Szenarien, Multiplayer-Kämpen über die große Optionsvielfalt.

Besonders die riesigen Levels haben es mir angetan – kein anderes Actionprogramm realisiert die drei Dimensionen ähnlich gut. Ständig muß ich nach oben und unten schauen, um Hinterhalte früh zu erkennen. Abgeschossene Gegner fallen ins Wasser, ihre Waffe hinterdrein. Oder sie rutschen Schrägen hinunter, genau vor meine Füße.

Durch die vielen 3D-Objekte wird aus einer statischen Umgebung eine lebendige Welt, die Atmosphäre ist einmalig. Mein Rat an jeden Action- und Star-Wars-Fan: Lichtschwert zücken und Jedi Knight kaufen!



Der Macht-Screen: Entscheidung für hell oder dunkel.

se zu Boden sinken. In einigen Levels wie der Stadt Barons Hed laufen Zivilisten umher, die sich friedlich verhalten und vor Schießereien sogar fliehen. Prallen Sie mit einer dieser Figuren zusammen, bekommen Sie einen kurzen Satz zu hören, wirklich reden dürfen Sie allerdings nicht.

Gewaltverzicht

Jedi Knight verzichtet weitgehend auf Gewaltszenen. Blut fließt an keiner Stelle, erledigte Gegner kippen einfach um. Sobald die sterblichen Reste ein paar Sekunden aus Ihrem Blickfeld sind, läßt das Programm sie bis auf die Waffen verschwinden, die Sie dann einsammeln können. Selbst das martialische Laserschwert zeigt Treffer nur mit funkenden Energieblitzen an. Gelegentlich trennt der Säbel zwar Gliedmaßen ab, allerdings fällt das im Kampfgetümmel kaum auf.

Multiplayer-Galaxien

Sternenkrieger mit Netzwerk oder Internet-Anschluß können die umfangreichen Multiplayer-Fähigkeiten von **Jedi Knight** nutzen. Bis zu 32 Spieler passen in eine Partie, LucasArts liefert fünf Deathmatch- sowie drei »Capture The Flag«-Levels gleich mit. Wollen Sie gegen andere Jedi im Netzwerk antreten, sollten alle Mitspieler mit den umfangreichen Möglichkeiten der Macht vertraut sein, **Jedi Knight**-Matches sind etwas weniger einsteigerfreundlich als die anderer 3D-Actiontitel. Allerdings kann der Server in acht Stufen bestimmen, wie viele Macht-Optionen jeder Teilnehmer einsetzen darf. Die Mitstreiter wählen zwischen verschiedenen Figuren und können beispielsweise als grünhäutiger Alien, weißer Stormtrooper oder als humanoider Katarn in die Arenen steigen. Welche Waffe Sie gerade in der Hand halten, ist für Ihre Opponenten deutlich zu erken-



Bösewicht Jerec (rechts) und seine Schergen.



Endlich haben wir Roboter 8t88 gefunden.



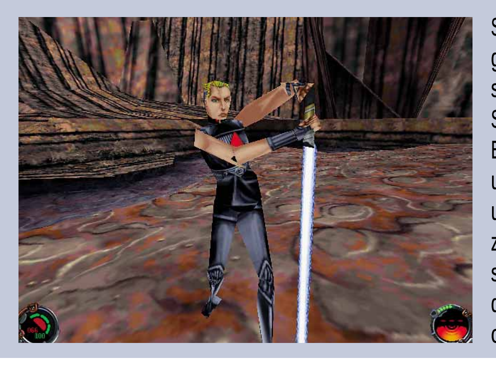
Im Freien treffen Sie auf schwergepanzerte AT-STs und riesige Wolkenkratzer.

Maw

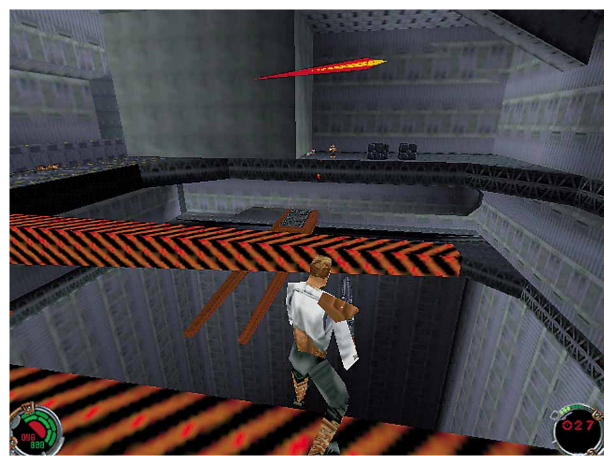


Maw heißt der Jedi ohne Unterleib. Er fliegt blitzschnell durch die Arena, attackiert aber langsam. Nageln Sie ihn in der Mitte des Levels fest. Dort können Sie ihn umkreisend angreifen, finden ein paar Gesundheits-Updates und fallen nicht in die Tiefe.

Sariss



Sariss kämpft überwiegend mit dem Laserschwert. Die Macht nutzt Sie nur aus der Distanz. Bleiben Sie nah bei Ihr, und laufen Sie nur weg, um Gesundheitspunkte zu tanken. Im abgestürzten Raumschiff finden Sie auch ein bißchen Medizin versteckt.


In der Riesenhalle feuern wir von einem Kran auf entfernte Gegner.

nen. Als kleine Neuerung hat LucasArts Fallen eingebaut: So dürfen Sie beispielsweise aus einem sicheren Versteck per Knopf eine Luke mit Thermal-Detonatoren über Ihrem nichtsahnenden Opfer öffnen. Offizieller Treffpunkt für Internet-Jedis ist, wie schon bei anderen LucasArts-Programmen, die Microsoft Gaming Zone unter der Adresse http://www.zone.com.


Auch unter Wasser lauern Gefahren.

Jedis sollten 3D-Karten haben

Die sehr komplexe Bedienung ist weitestgehend konfigurierbar. Alle Kombinationen aus Maus, Tastatur und Joystick sind möglich, einige vordefinierte Konfigurationen für weit verbreitete Eingabegeräte liefern die Programmierer gleich mit. Wer seine bevorzugte Maus-Sensibilität gefunden hat, kann die konkreten Einstellungen speichern und als Datei zu Netzwerk-Spielen bei Freunden mitnehmen. Das Programm unterstützt verschiedenste Grafikauflösungen von VGA über SVGA bis zur High-Res-Auflösung mit 1280 mal 1024 Bildpunkten, außerdem per Direct-3D-Schnittstelle auch Beschleunigerkarten. Im Test hat sich gezeigt, daß selbst der normale 640er Bildmodus auch auf flotten Rechnern nicht ausreichend schnell läuft: Wer **Jedi Knight** wirklich ruckelfrei genießen will, kommt also um eine schnelle 3D-Karte nicht herum.

Anders als bei früheren Spielen im **Krieg der Sterne**-Universum können Sie in **Jedi Knight** jederzeit den Spielstand auf der Festplatte sichern. Im Speichern-Menü finden Sie übrigens auch den Hinweis, daß Sie sich in der ersten Episode befinden – offensichtlich hat LucasArts bereits Platz für eine Missions-CD vorgesehen. PS


Ein Tusken haucht sein aggressives Leben aus.


Anstatt zu schießen, verprügelt dieser Alien Kyle.

Jedi Knight

Genre:	3D-Action	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	40 bis 170 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 32 (Netzwerk; Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM 8-fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

90% Spielspass

Die neue Referenz im Action-Genre.

Boc



Boc springt kreischend durch die Arena. Es ist schwierig, auch nur einen Treffer gegen ihn zu landen, während er mit seinen zwei Lichtschwertern angreift. Sie sollten die Absorb-Macht ständig parat haben, gegen seinen Destruction-Spruch.

Jerec



Jerec schließlich ist der Endgegner. Der dunkle Ober-Jedi kämpft mit tödlicher Ernsthaftigkeit und verwendet gerne den Destruction-Spruch. Ist Jerec verwundet, zieht er sich in seinen Turm zurück und erholt sich, während ihn ein Energiefeld schützt.

Auf den Spuren von Yoda, Darth Vader und Luke Skywalker

Die Macht der

Ob hell oder dunkel: Die Macht ist stark in Jedi Knight. Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit den übernatürlichen Kräften Jedi-meisterlich umgehen.

Zu Beginn von Jedi Knight sind Sie noch nicht initiiert und gelten deshalb nicht als Jedi. Dazu kommt es erst im Spielverlauf. Dann bekommen Sie nach erfolgreichem Absolvieren der meisten Levels Macht-Punkte, in der Regel zwei, haben Sie alle Geheimräume gefunden, sogar drei. Die können Sie auf zwölf Fähigkeiten verteilen. Allerdings müssen Sie sich zwischen der hellen und der dunklen Seite entscheiden – Sie können nur eine erlernen.

Jede Fähigkeit läßt sich in vier Stufen ausbauen. Heilung bringt dann die meisten Gesundheitspunkte zurück,

Die helle Seite der Macht





Heilung (Healing)

Je nach Ausbaustufe bekommen Sie bei jedem Gebrauch der medizinischen Kräfte zwischen 20 und 80 Gesundheitspunkte zurück. Dies verbraucht jedoch Ihre kompletten Machtvorräte. Heilung ist besonders in Duellen nützlich.



Überzeugung (Persuasion)

Wie einst Obi-Wan-Kenobi in Mos Eisley überzeugen Sie die Schwachen, daß Sie lieber in Ruhe gelassen werden – Sie sind für andere Personen schlichtweg unsichtbar. Nur kleine Pünktchen verraten Sie durch dezentes Blinken.





Blenden (Blinding)

Dieser Spruch wirkt wie eine Blendgranate und raubt Ihrem Gegner für einige Sekunden fast vollständig die Sicht. Er verschafft Ihnen zwar kurzfristig Ruhe, ist aber insgesamt weniger empfehlenswert als Überzeugung.





Aufsaugen (Absorb)

Mit dem Absorb-Spruch nehmen Sie die Kraft des Gegners bei dessen Macht-Angriffen in sich auf. Diese Fähigkeit wirkt unscheinbar, ist aber gegen Energieblitz oder Zerstörung eine der mächtigsten Abwehrwaffen in Netzwerk-Partien.

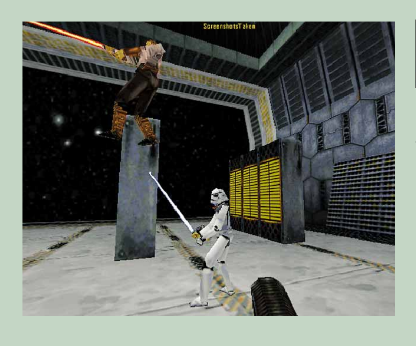
Neutrale Kräfte der Macht





Geschwindigkeit (Speed)

Diese Macht läßt Sie schneller laufen. Damit können Sie nicht nur wie der Blitz herumsausen oder flott fliehen, sondern auch fix hinter Ihren Gegner gelangen und ihn da, wo er nicht gedeckt ist, mit dem Lichtsäbel attackieren.





Sprung (Jump)

Der Sprung läßt Sie höher und weiter hüpfen. Selbst auf schwer erreichbare Vorsprünge gelangen Sie mit einem Satz. Der Macht-Sprung eignet sich vorzüglich, um schnell aus der Feuerlinie zu verschwinden.

Jedi-Ritter



der Force-Jump macht die höchsten Sprünge.

Sie müssen nicht alle Fähigkeiten steigern. Blenden bietet Ihnen im Spiel die gleichen Möglichkeiten wie Unsichtbarkeit, letztere ist insgesamt aber effektiver. Überlegen Sie daher rechtzeitig, welche Möglichkeiten Sie ausbauen wollen. Die einzige fast unverzichtbare Macht ist der Sprung. Zwar kommen Sie als Solo-Spieler auch ohne ihn ans Ziel, müssen dabei aber Umwege in Kauf nehmen und haben es auch bei Kämpfen schwerer.

Ähnlich wie bei magischen Künsten richtet sich auch in Jedi Knight der Mana-Verbrauch nach dem jeweiligen Spruch. Sie können rechts am unteren Bildschirmrand erkennen, wieviel der wichtigen Kraft noch in Ihnen steckt: Die rote Fläche zeigt die Macht-Reserven. PS

Die dunkle Seite der Macht





Wurf (Throw)

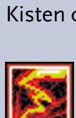
Hiermit schleudern Sie wie Darth Vader in seinem Kampf gegen Luke Skywalker Gegenstände auf Ihren Kontrahenten. Diese Macht verursacht kaum Schaden und funktioniert nur in Gebieten, wo Kisten oder Abfall bereitliegen.





Griff (Grip)

Damit »kündigte« Darth Vader seinen Offizieren. Der Griff der Macht raubt Ihrem Gegner den Atem, nimmt ihm die Bewegungsfähigkeit und fügt ihm Schaden zu. Allerdings kann er weiterhin seine Waffen gegen Sie einsetzen.



Lichtblitz (Lightning Bolt)

Wie einst Imperator Palpatine im dritten Teil der Krieg-der-Sterne-Saga schleudert der Lightning Bolt kräftige Energieblitze auf Ihre Feinde. Dieser Spruch ist sehr effektiv, verbraucht Ihre eigenen Machtvorräte aber rapide.





Zerstörung (Destruction)

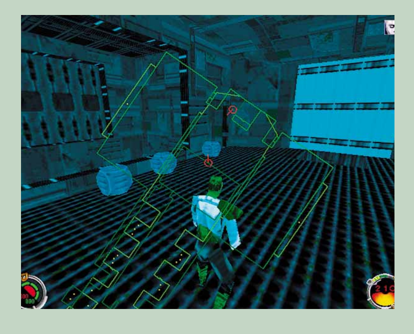
Zerstörung schießt einen vernichtenden Energie-Ball auf den Gegner und zermalmt ihn meist sofort. Alle Personen und beweglichen Gegenstände werden vom Zentrum des Einschlags aus nach außen geschleudert.





Ziehen (Pull)

Luke Skywalker mußte es mühsam auf Dagobah lernen, Sie haben es leichter: Diese Macht erlaubt Ihnen den Zugriff auf entfernte Gegenstände. Sie ziehen Ihrem Gegner sogar die Waffen (Ausnahme: das Lichtschwert) aus der Hand.





Sehen (Seeing)

Durch diese Macht sehen Sie selbst unsichtbare Gegner. Je nach Ausbaustufe finden Sie auf der Übersichtskarte (Tab-Taste) Munition und sonstige Gegenstände, Ihre Feinde oder gar alle Geheimgänge eingezeichnet.

Techniktips für Star-Wars-Fans

Der Jedi-Rechner

Wir sagen Ihnen, mit welcher Hardware Jedi Knight sauber läuft.

Grundsätzlich unterstützt Jedi Knight alle Bildmodi Ihrer Grafikkarte. Ist der SVGA-Treiber VESA 2.0 aktiviert, dürfen Sie im Setup aus einem Angebot wählen, das von 320 mal 200 bis zu 1280 mal 1024 Pixeln reicht. Die ganz hohen Auflösungen sind technisch zwar machbar, laufen aber bei weitem nicht auf jedem Rechner ausreichend schnell – und die High-Res-Modi jenseits der Super-VGA-Schallmauer sind eigentlich für künftige Rechnergenerationen gedacht. Sie bringen auch keinen echten Gewinn an Bildqualität oder gar Spielspaß.

VGA 320 mal 200

Nicht schön, aber auch auf einem Pentium 90 noch ausreichend schnell ist die Mindestauflösung von 320 mal 200 Bildpunkten. Mid-Res-Kompromisse wie etwa der weit verbreitete 320 x 400-Punkte-Modus laufen vor allem in größeren Räumen sowie bei höheren Gegnerzahlen nur ruckelnd und sind für P/90-Nutzer nicht empfehlenswert.

SVGA 640 mal 480

Der inzwischen zum Standard avancierte SVGA-Modus mit 640 mal 480 Bildpunkten lief auf unserem Pentium 166 zwar ausreichend schnell, aber noch nicht perfekt. Auf Rechnern dieses Typs empfehlen wir, einen der Mid-Res-Modi zu nutzen – die bringen zwar kein wirklich erstklassiges Bild, sorgen aber für flüssiges Scrolling und realistische Animationen.

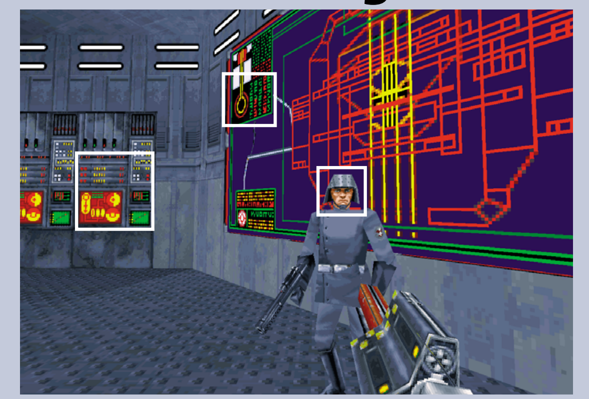
3D-beschleunigt

Jedi Knight unterstützt 3D-Beschleuniger über Microsofts Direct-3D-Schnittstelle. Derzeit spricht das Programm weder 3Dfx- noch irgendwelche anderen Karten mit nativen Treibern an. Im Test lief alles zu unserer vollsten Zufriedenheit. 3D-Beschleuniger der ersten Generation, etwa der Virge-Chip von S3 oder die weit verbreiteten Matrox-Mystique-Karten brachten sichtbare Verbesserungen. Diese Art von Hardware liefert, wenn der Rest Ihres Systems an der Grenze zwischen flüssiger Darstellung und Ruckel-Orgie steht, das oft entscheidende bißchen Mehr an Grafikpracht.

Flotter mit Voodoo-Chip

Richtig flott läuft Jedi Knight auf allen Karten, die auf dem Voodoo-Chip von 3Dfx basieren. SVGA flutscht dann nur so über den Bildschirm und sieht dank Texturen-Filterung wunderbar echt aus. Noch besser brachte der neue Riva-128-Chip von nVidia Jedi Knight auf den Monitor. Der ließ sogar die allen 3Dfx-Karten (wegen des zu gering bemessenen Bild-Speichers) bislang verwehrte Auflösung von 800 mal 600 zu und sah dabei vor allem in Hinblick auf Lichteffekte noch einen Tick besser aus. Kleiner Schönheitsfehler: Während Sie bei 3Dfx-Karten auch mit einem Pentium 100 im Rechnergehäuse auskommen, benötigt der Riva-Chip einen schnelleren Pentium mit mindestens 166 MHz. PS

Grafikauflösungen

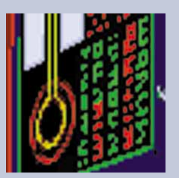
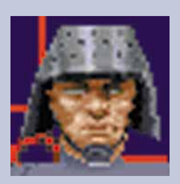


GameStar-Pixeltest: Aus diesem Bild stammen die Ausschnitte.

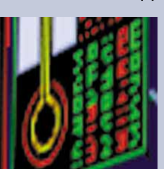




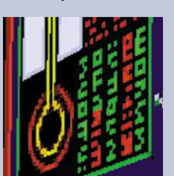
320 x 200: Grob gepixelt, aber auch auf einem P/90 schnell.

640 x 480: Feiner aufgelöst, aber mit Treppchen-Effekt.


640 x 480, 3Dfx: Sehr schnell, per Filter weichgezeichnete Linien.


1280 x 1024: Nahezu perfekt aufgelöst – aber unspielbar langsam.

Grafikauflösung im Vergleich

	320x200	Mid-Res	640x480	ab 800x600
P/90	Schnell	Ruckelnd	Unspielbar	Unspielbar
P/133	Sehr schnell	Schnell	Stark ruckelnd	Unspielbar
P/166	Sehr schnell	Sehr schnell	Ruckelnd	Stark ruckelnd
P/200	Sehr schnell	Sehr schnell	Schnell	Stark ruckelnd
3D-Karte	Sehr schnell	Sehr schnell	Sehr schnell	Je nach Karte

Das Team

»Was mich interessieren würde: Was für einen Rechner habt Ihr eigentlich bei Euch zu Hause rumstehen?« Unsere Tester stehen Rede und Antwort...

Sie können ähnliche Fragen auf jedem Leserbrief und jeder Mitmachkarte vermerken. Unsere Adresse:

IDG Entertainment GmbH
GameStar-Leserbrief
Brabanter Straße 4
80805 München

Emails erreichen uns unter:

Email: brief@gamestar.de



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budgetspiele

»Bei mir stehen gleich vier PCs: Ein demontierter (oder soll ich sagen: ausgeschlachteter) 286er, ein 386er, der an meinem Privat-Netzwerk hängt, zusammen mit einem 486DX2/66, den ich zum Auslagern von Daten verwende. Spielen tu' ich auf einem Pentium 133 mit 48 MByte RAM und einem uralten, aber immer noch funktionstüchtigen 17-Zoll-Monitor. Nach wie vor völlig ausreichend: Mein 28.8er-Modem.«

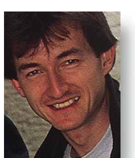


PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Adventures, Jump-and-runs

»In mein altes 386er-Gehäuse habe ich in den letzten Jahren Stück für Stück neue Komponenten eingepflanzt. Momentan werkelt ein P/200 auf einem Asus-Board darin, 48 MByte RAM sorgen für flotte Windows-95-Spiele. Neben einer schnellen 2D-Karte tut eine 3Dfx-Zusatzkarte ihren Dienst. Dazu kommt der F16 Combat-Stick.«



TSC

Toni Schwaiger

Hardware, CD-ROM, Videos

»Für die Videobearbeitung von GameStar TV in meinem Heim-Arbeitszimmer ist schon etwas Hardware nötig: Ein Pentium 200 MMX mit internen 7,6 GByte Festplattenplatz (extern hängen nochmal 2 Platten mit insgesamt 18 GByte dran), 64 MByte RAM, ein CD-Brenner, eine sündteure Video-Capture-Karte zum Digitalisieren der Rohdaten meiner Videokamera. Als Zweitrechner habe ich noch 'nen Pentium 120, doch der fühlt sich ziemlich alleingelassen...«





LA

Jörg Langer

Strategiespiele, Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Zuhause habe ich seit einem Jahr gar keinen PC mehr. Netzwerkduelle gegen meine lieben Kollegen finden eh' im Büro statt. Und wenn mich ein Solospiel nicht mehr los läßt, nehme ich halt den Laptop (Pentium 133 mit 32 MByte RAM) mit. Zumindest die neuen Strategiespiele laufen darauf fast alle.«



MIC

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Manager, Wirtschaftssims

»In meinem Heimathangar parkt noch ein P/100 mit 32 MByte RAM, immerhin mit 3Dfx-Karte – deshalb bin ich bislang um ein Upgrade herumgekommen. Angesichts der zu erwartenden Super-Simulationen werde ich auf einen flotten Pentium II umsteigen, und zwar früher, als mir lieb ist. Ich warte aber noch, bis die Preise fallen.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Als Westfale würde mich ein schneller Rechner total überfordern. Darum steht bei mir nur ein Pentium 100 mit 32 MByte RAM. Für die Programme, die ich privat spiele, reicht der 100er ohne weiteres aus. Außerdem gilt es, einen Ruf zu verteidigen: Ich habe damals die Komplettlösung für C&C 1 auf einem 386/40 erspielt!«



MG

Michael Galuschka

Renn-, Sport- und Denkspiele, Action-Adventures, Hardware

»Da mein P/120 leider defekt ist, kommt bald ein Pentium II/300 mit 64 MByte SDRAM, 8,5 GByte-Festplatte, Victory-Erazor und Miro Hiscore samt 17-Zöller ins Haus. Damit flutscht selbst das lahmste Rennspiel mit Highspeed über den Monitor und auch 3D-unbeschleunigte Voxel-Großtaten von Novalogic laufen pfeilschnell.«

Das Testsystem

GameStar testet alle Spiele auf Herz und Nieren. Auf dieser Seite stellen wir Ihnen unseren Wertungskasten, die Spielspaß-Wertung und unser GameStar-Prädikat vor.

Raumschiff GameStar

Genre: Weltraumspiel
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 60 Mark
Hersteller: IDG Entertainment GmbH
System: MS-DOS, Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 2 bis 60 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
	Direct-X	3Dfx-Grafikkarte

Kategorie	Wertung
Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft

89% Spielspass

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie schön ist die Grafik, wie flüssig sind die Animationen? Auch Zwischensequenzen und Videos berücksichtigen wir (leicht) in dieser Note.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel?

Bedienung: Je besser das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo) geboten wird, desto höher die Bedienungs-Wertung.

Spieltiefe: Bei der Spieltiefe bewerten wir langfristigen Spielspaß, hohe Komplexität, viele Levels, zahlreiche Spielvarianten und großen Tiefgang.

Multiplayer: Wie gut ist der Mehrspieler-Modus des Testkandidaten? Gibt es spezielle Optionen, angepaßte Levels, Kampfberichte oder Replays?

GameStar

GameStar »für besondere Atmosphäre« Jedi Knight

Hiermit schmücken sich Ausnahmespiele.

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außergewöhnlichen Realismus, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der GameStar ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie benötigtes Betriebssystem. Windows 95 schließt dabei MS-DOS ein, führen wir beide auf, enthält das Spiel 2 Versionen.

Hardware-Angaben

Im mittleren Drittel schreiben wir, ab welchem Minimum das Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit aber meist nicht. Standard heißt: Hiermit macht das Programm richtig Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. Optimum ist die Idealausstattung für das Spiel.

Die Spielegenres

Um nicht Äpfel mit Birnen zu vergleichen, teilen wir die Spiele in sechs Kategorien auf. Jede Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-20-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Prozente

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Maßlatte für ihr jeweiliges Genre ein weiteres Stück nach oben. Ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie überwiegend sauber programmierte Neuauflagen bekannter Ideen ohne wesentliche Neuerungen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart können einige Ungereimtheiten den Spielspaß trüben.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive Aspekte nur knapp überwiegen. Zu einem günstigen Preis können diese Spiele trotzdem den Kauf wert sein.

30% bis 49%

Diese Spiele haben deutliche Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese latenten Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den schlechtesten Spielen aller Zeiten.

Action

Peter Steinlechner



Tusch! Die GameStar-Action-Hitliste hat mit **Jedi Knight** einen neuen Spitzenreiter. Überlegen konnte sich das Laserschwert-Spektakel aus dem Star-Wars-Universum vor das gesamte restliche Feld setzen. Damit ist **Jedi Knight** unserer Meinung nach das Beste, was Sie sich derzeit im Bereich Action gönnen können.

Und das Schönste: Allzu böse Mächte sind diesmal nicht im Spiel. Keine abgetrennten Pixel-Köpfe kullern durch imperiale Raumstationen, keine Blutströme aus Bits & Bytes fließen in den hellen Gassen von Barons Hed. Soweit in einem 3D-Actionspiel möglich, verzichtet **Jedi Knight** auf überflüssige Gewalt und Schocker-Effekte. Und nicht einmal die wenig zimperlichen Amerikaner beschweren sich über den fehlenden Splatter&Gore-Faktor – wie man in einschlägigen Newsforen sehen kann.

Auch die drei anderen Action-Highlights dieses Monats sind erfreulich »sauber«. **G-Police** bietet heiße Action über düsteren Mondmetropolen, **Sub Culture** erzeugt mit seinen Unterwasser-Szenerien eine ungeheure Atmosphäre; das ebenso unkomplizierte wie knifflige **Overboard** ist eine intelligente Ballerei mit Segelschiffchen.

ACTION
»SPIELE, BEI DENEN REFLEXE UND DAS AUSSCHALTEN VON GEGNERN IM VORDERGRUND STEHEN.«
[BALLERORGIEN, 2D-RENNSPIELE, PRÜGELSPIELE, JUMP-AND-RUNS]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Jedi Knight	3D-Action	NEU	90%
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	88%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86%
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
6	G-Police	Actionspiel	NEU	83%
7	Magic Carpet 2	Actionspiel	-	83%
8	Sub Culture	U-Boot-Sim.	NEU	82%
9	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
10	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
11	Descent 2	3D-Action	-	81%
12	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81%
13	MDK	Actionspiel	-	80%
14	Overboard	Actionspiel	NEU	79%
15	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
16	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
17	Extreme Assault	Acionspiel	-	77%
18	Virtua Fighter	Prügelspiel	-	76%
19	Sonic Collection	Jump-and-run	-	76%
20	Death Rally	Actionspiel	-	75%

Die 20 besten Action-, 3D-Action-, Prügelspiele und Jump-and-runs. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Flotte 3D-Action im feuchten Naß

Sub Culture



Trouble in der Tiefsee: Mit einem kleinen, gelben U-Boot schlagen Sie sich als Mini-Meerianer durch die Fronten eines maritimen Bürgerkrieges.

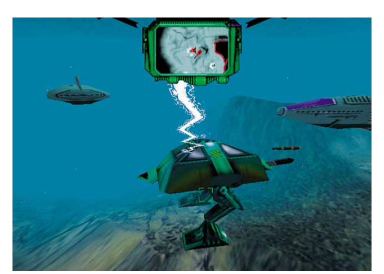


Auf der CD: Exklusivdemo zu Sub Culture

Facts

- 30 Missionen
- 24 Fischarten
- detaillierte Meereswelt
- Unterwasserstädte
- 3D-Karten-Support

Vielleicht gibt es sie ja wirklich? Knapp einen Zentimeter kleine Wesen, die in den Tiefen der Ozeane leben, und deren Schicksal Sie in der actionlastigen U-Boot-Simulation **Sub Culture** bestimmen? Die winzigen Meeresbewohner sehen fast aus wie Menschen, atmen fabrikgefilterten Sauerstoff und haben außerdem ein paar Schwierigkeiten. Zum einen ist ihre Zivilisation in zwei Lager gespalten. Da wären die technikversessenen Procha, die nichts lieber tun, als neue Geräte und Maschinen zu bauen. Auf der anderen Seite die naturliebenden und ziemlich faulen Bohine. Zwischen den beiden Lagern herrscht Streit, angeblich entwickelt eines der Völker eine geheime Superwaffe. Beide haben aber ein gemeinsames Problem, und dafür sind die Menschen verantwortlich: Umweltverschmutzung. In die einst sauberen Gewässer plumpsen nämlich immer öfter Zigarettenkippen, Bierflaschen, alte Eimer und sonstiger Unrat, der Flora und Fauna mutieren läßt und einige der einst friedlichen Fische in wütende Monster verwandelt.



Der Mech-Roboter greift mit Raketen an.

Auch der freischaffende Söldner Bubba Kosh leidet unter der Öko-Krise. Er kommt eines schönen Tages von der Arbeit nach Hause und muß feststellen, daß eine weggeworfene Blechbüchse sein Eigenheim zertrümmert hat. Er steht ohne eine müde Mark da und hat nur noch sein etwa zwölf Zentimeter großes, kupfergelbes U-Boot. Sie schlüpfen in seine Rolle und sollen als Einzelkämpfer zwischen den Fronten die Probleme beider Völker lösen.

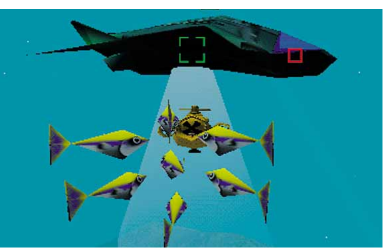


Hier tobt eine heiße Schlacht im kühlen Wasser mit einem der wildgewordenen Tiefsee-Piraten.

Yellow Submarine

Ihr U-Boot sehen Sie durch eine hinter der Schiffsschraube angebrachten Kamera, oder schauen direkt aus dem Cockpit. Anfangs hat das Tauchschiff nur die nötigste Ausstattung. Ein Zapper zerbröselt mittels Energieblitz Fische oder angreifende Piratenboote. Mit der Suck-O-Matic saugen Sie Eisenerz und Perlen vom Meeresgrund und die eingebaute Lampe leuchtet dunkle Höhlen aus. Später finden Sie weitere Waffen, rüsten die Schilde auf und kaufen

Bubba fängt Fische und lockt den Schwarm unter den Betäubungsstrahl.





Bubbas Mini-U-Boot, umkreist von gegnerischen Meerianern.

Bomben, Homing-Missiles oder Torpedos. Mit dem Ripper bekommen Sie eine Mini-MP mit geringer Reichweite, aber hoher Durchschlagskraft. Der Electro-Bolt ist eine elektrisch geladene Kugel, die fast alles in unmittelbarer Nähe zerstört. Auch weiteres Zusatzgerät dürfen Sie sich bei ausreichenden Geldvorräten zulegen. Mit dem Attractotron ködern Sie Fischschwärme oder ziehen per Magnet Münzen oder liegengebliebene U-Boote an. Mit einem unbemannten Mini-U-Boot, das Sie per Fernbedienung lenken, erkunden Sie enge Höhlen und minenverseuchte Gebiete. Ihr Unterseegefährt reagiert auf Steuermanöver weitgehend realistisch mit leichter Verzögerung bei Brems- oder sonstigen Manövern. Als selbständiger Söldner nehmen Sie Aufträge von beiden befeindeten Parteien an.

Flossen hoch, Überfall!

Mal sollen Sie eine der Städte gegen einen mutierten Aal verteidigen, mal eine Gefangenenüberführung bewachen. Bei anderer Gelegenheit überfallen Sie selbst einen Transport zum Unterwasser-Knast Aquatraz. Dabei schalten Sie erst die begleitenden U-Boote aus, anschließend setzten Sie sich über das Hauptschiff, lassen an einer Kette die Fluchtkapsel herab und müssen für einige Augenblicke direkt über dem fröhlich weitertuckernden Schiff verharren, ohne daß die Kapsel abreißt. In einer Mission feuern Sie aus einem Versteck magnetische Mikrophone gegen gegnerische U-Boote, damit die Einsatzzentrale die Funkgespräche der Konkurrenz belauschen kann. Darauf erhalten Sie neue Order, und sollen dann eine Station mit Bomben auslöschen.



Per Zapper erledigt Bubba einen der greulichen Meeresbewohner.

In allen Aufträgen müssen Sie aufpassen, sowohl Procha als Bohine etwa gleich zu behandeln und keines der Völker langfristig zu verärgern. Sinkt Ihr Ansehen in einer der Städte zu sehr, bekommen Sie es mit den sonst friedlichen Schiffen der empörten Partei zu tun. Die Missionen wählen Sie aus einem Menü auf den Stationen. Manche Aufträge müssen Sie unbedingt erledigen, da sie zur großen Hintergrundgeschichte gehören, während andere vor allem die Ebbe im Portemonnaie beseitigen.

Handel nach Privateer-Vorbild

Die Belohnung für erfolgreiche Missionen deckt oft nur die laufenden Kosten. Um ausreichend Geld für neues Zubehör und die ständigen, recht teuren Schutzschild-Reparaturen zu verdienen, müssen Sie in Privateer-Manier mit Waren handeln. Sie sammeln Gegenstände wie Eisenerz oder Perlen und verhökern sie in der nächsten Tiefsee-Station. Mit ausreichend Grundkapital kaufen Sie dann Waren wie Kupfer, Sauerstoff, Plankton oder Gummi in der einen Siedlung und verschachern den Kram in der nächsten mit gepfeffertem Aufschlag. Der Handelsteil von Sub Culture ist nicht sehr komplex gehalten. Einige Stationen, etwa die Raffinerie, sind auf bestimmte Produkte spezialisiert: Dort erhalten Sie immer Eisenerz zum Schnäppchen-Preis und häufen damit in kürzester Zeit ein wahres Vermögen an.



Langsam nähert sich das U-Boot der Auster, um ihr die Perle zu klauen.

Peter Steinlechner



Auf in die bunte Wasserwelt

In Sub Culture steckt mehr Leben als im Aquarium des Münchner Zoos. Die liebevolle Gestaltung der Unterwasserwelt ist die eigentliche Stärke des Spiels. Regelmäßig habe ich mich ertappt, daß ich nicht den Auftrag auf schnellstem Weg erledigte, sondern gemütlich durch die Gegend tuckerte und neuen Entdeckungen nachspürte. Die prächtige animierten Fische und Details wie befahrene Handelsrouten lassen die Umgebung erstaunlich echt wirken. Auch für die Missionen haben sich die Entwickler was einfallen lassen. In einer alten Eisenröhre versteckt warte ich auf ein gegnerisches U-Boot, um ihm unbemerkt eine Wanze an den Rumpf zu ballern – und die meisten Aufträge sind ähnlich originell.

Spielerische Untiefen

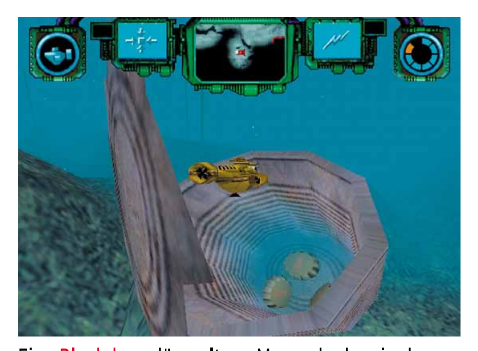
Ein paar Details trüben leider den Spielspaß. Warum kann ich beispielsweise die Homing-Missiles nicht auf den Gegner aufschalten? Die Raketen erledigen das selbst und wählen eigenmächtig den nächstbesten Metallgegenstand. Die Missionsbeschreibungen erklären nicht immer genau genug, was nun zu tun ist. Außerdem fehlen mir bessere und zahlreichere Zwischensequenzen, der Handlungsfunken springt nie so richtig rüber.

Sub Culture ist kein perfektes Spiel, aber Fans maritimer Action-Simulationen kommen voll auf ihre Kosten. Wer sich für das Szenario begeistert, drückt ob der paar Ungereimtheiten ein Auge zu und taucht ab in die unbekannten Tiefen.


Die Procha-Hauptstadt in der Nahansicht.

Auf Entdeckungsreise

Während des gesamten Spiels befinden Sie sich im gleichen Gebiet, es gibt keine Levels wie in anderen Programmen. Zu Beginn sehen Sie auf der Karte nur schwarz: Ähnlich wie in vielen Strategie-Titeln klären Sie erst im Verlauf das Dunkel auf. Die **Sub Culture**-Welt ist groß und bietet viele Entdeckungen: Pipelines verlaufen quer durch den Untergrund, Anker von Menschenhand liegen auf dem Meeresboden, scheinbar bodenlose Felsschluchten führen in dunkelste Finsternis. Zwischen den Rippen eines versunkenen Skeletts sollen Sie Fische fangen. Anhand dieser besonderen Örtlichkeiten orientieren Sie sich, die Missionsbeschreibungen schicken Sie beispielsweise zum Skelett und dann nordöstlich geradeaus.


Eine Blechdose dümpelt am Meeresboden, in der sogar ein paar Kronkorken liegen.


Procha-U-Boote greifen an, schnell entspinnt sich eine Schlacht.

Früchte des Meeres

Rund zwei Dutzend Arten von Meeresgetier schwimmen im feuchten Element. Die Palette reicht von der Krabbe über Seepferdchen bis zu Muränen. Gewaltige Schildkröten ziehen friedlich ihre Bahnen, Stachelrochen greifen mit Stromschlägen andere Lebewesen oder gar die Siedlungen an. Kleine Fische tollen über den Meeresboden und stupsen neugierig Trümmer mit der Nasenspitze vor sich her. Auch sonst wirkt die Welt realistisch. U-Boote verkehren auf Handelsrouten zwischen den Stationen, und es gibt sogar einen Tageszyklus: Unter der Wasseroberfläche sehen Sie, wie die Sonnenstrahlen morgens und abends flach durch die Fluten glühen, mittags aber senkrecht nach unten zeigen. Nachts wird es stockdunkel, und ohne die eingebaute Lampe sehen Sie fast nichts mehr. Anders als in Schleichfahrt von Blue Byte gibt es keine Strömungen, die Sie gegen Ihren Willen fortziehen.



Hier statten Sie das U-Boot mit Geräten und Waffen aus.

3D-Ozeanwelt

Erzählt wird die Story durch witzig geschriebene Texte, die Sie als Emails in den Siedlungen erreichen. Nur selten sorgen sehr kurze und grobpixelige Zwischensequenzen für optische Auflockerung. **Sub Culture** läuft auf mittleren Pentiums zwar auch ohne flotte 3D-Karte ausreichend schnell, sieht dann aber weit weniger schön aus. Direkt unterstützt das Programm den Rendition, Power VR sowie den Voodoo. Alle anderen Beschleuniger laufen über den Umweg Direct 3D. Gesteuert wird wahlweise mit Maus, Joystick oder Tastatur, wobei sich letzteres im Test als am sinnvollsten erwiesen hat. Besonders kompliziert ist das Manövrieren in den unbekannten Tiefen der Meere nicht – die Entwickler haben auf eine einfache, aber sehr präzise Handhabung des »yellow Submarine« geachtet. PS

Michael Galuschka



Im Meer gefällt's mir sehr

Sub Culture schafft den doppelten Rittberger mit Bravour: Einfach mal ein halbes Stündchen Seetangbier hin- und herschippern macht mir fast ähnlich viel Spaß wie eine der abwechslungsreichen Missionen in Angriff zu nehmen.

An einigen Stellen leckt es aber; verschiedene U-Boot-Modelle oder mehr Ausrüstungsgegenständen wären nicht zuviel verlangt. Außerdem konnte ich den Kämpfen anmerken, daß sich die Programmierer damit eher nebenbei beschäftigt haben. Schwamm drüber: Spätestens bei der nächsten kreuzenden Riesenschildkröte waren die Mängel wieder vergessen.

Sub Culture

Genre:	U-Boot-Actionspiel	Hersteller:	Criterion Studios
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	80 oder 200 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	8-fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

82% Spielspass

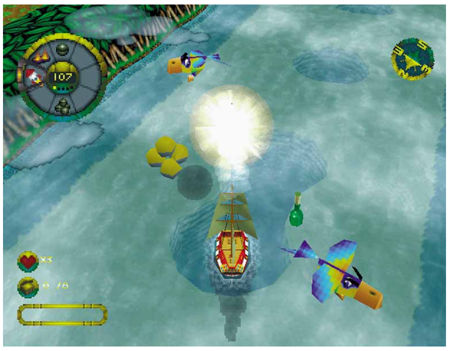
Flotte Action in lebensechtem Szenario.

Eine Seefahrt, die ist lustig

Overboard

Spielwitz an Bord: Psygnosis überrascht mit einem originellen Segelschiff-Shooter.

Wer an Angst vorm Fliegen leidet, sollte sich mal die Risiken einer Seefahrt vor Augen halten. Fähren kippen, Eisberge lauern und selbst Kreuzfahrtdampfer mit romantischem Namen sind nicht vor SOS-Situationen sicher. Die Schiffsbewegungen im drolligen Seemanns-Actionspiel Overboard haben das Zeug, jeden ehrbaren Reiseveranstalter zur Angstschweiß-Absonderung zu animieren. Rustikal mit Kanonenkugeln ballernde Piratenpöbel gehören noch zu den harmloseren Hindernissen. Feuer spuckende Festungen, explodierende Fische, Crew-Mitglieder entführende UFOs und Meeresungeheuer in Obergegner-Ausmaßen verlangen nach einem gewieften Steuermann am Gamepad.



Papageien-Blaster: Die gefiederten Plagegeister werfen Bomben, also röstet man sie mit Raketen.



Verringert sich im Multiplayer-Modus die Schiffszahl, wird automatisch auf die verbliebenen Kähne gezoomt.

Salzwasser-Action

Overboard ist keine ernsthafte Segel-Simulation, sondern eine auf Salzwasser verlegte Mischung aus Action-Adventure und Jump-and-run. Entsprechend einfach steuert sich unser Boot: In Blickrichtung beschleunigen, drehen, Waffen wechseln und feuern. Alles schnell erlernbar, aber dringend nach einem 6-Button-Pad verlangend.

Unruhige Gewässer

Sie segeln durch fünf Seewelten, die in jeweils vier Levels unterteilt sind. Der Spielstand kann nur am Ende eines solchen Abschnitts gespeichert werden. Der Weg führt von Flaschenpost zu Flaschenpost. Jede der dümpelnden Buddeln enthält ein neues Teil der Karte, die zum Ausgang führt. Neben dem Leergut schwimmt noch manche andere Nützlichkeit im Wasser. Ihre anfangs nur Kanonenkugeln spuckende Galleone wird im Spielverlauf zur schwimmenden Festung, die acht Waffentypen an Bord hat. Sofern genug Munition aufgesammelt wurde, schalten Sie beliebig zwischen Mine, Elektroblitz, Luftrakete & Co. durch. Fängt unser Traumboot Feuer, ist eine rasche Dusche am nächsten Wasser-



Mit freundlichen Grüßen ballern wir eine Breitseite auf die Festung. Links oben im Steuerrad die verfügbaren Waffentypen.



Am Ende jeder Spielwelt gibt's Ärger mit einem Endgegner.

fall empfehlenswert. Sonst springt alle paar Sekunden ein Seemann vom brennenden Kahn, was Lebensenergie kostet. Durch rasche Bergung lassen sich Personal und damit die Vitalitätsreserven retten.

Extrawaffe voraus! Aber passen Sie auf, und schippern Sie nicht in die Laufbahn des Raketenwerfers.

Minirätsel und Extras

Minimalpuzzles lockern die sorgfältig designten Levels auf. Ein Zeppelin-Extra verleiht kurzfristige Flugkünste, um eine Barriere zu überwinden. Versteckte Schatzkisten und Durchgänge harren der Entdeckung. Schalter müssen umgelegt werden, damit sich ein Durchgang öffnet. Lohnend ist das Einnehmen von Häfen: Sobald Sie die Verteidigungsforts ausgeschaltet und angedockt haben, wird Ihre Seeräuber-Flagge gehißt. Verliert Ihr Schiff sämtliche Lebensenergie, beginnt das nächste Leben am zuletzt besuchten eigenen Hafen.







Eine Szene, drei Blickwinkel: Zwischen diesen Außenansichten können Sie jederzeit wechseln.

Wer sinkt, verliert

Ein auf Action ausgelegter Mehrspielermodus bietet deftiges Schiffeversenken an einem PC. Bis zu fünf Kapitäne gehen sich im wässerigen Deathmatch auf zehn Karten an den Mast. Sämtliche Waffen sind schon da, allerdings mit knappen Munitionsmengen. Die Grafik zoomt clever zurück, damit alle Boote gleichzeitig zu sehen sind. Der Seemann-Shootout steuert sich am besten mit Side-winder-Pads, die sich in ausreichender Anzahl aneinanderstöpseln lassen.

3D-Karte Pflicht

Drei Außenansichten stehen zur Wahl, um über die virtuellen Wogen zu schippern. Das Spektrum der Grafikauflösung reicht von 512 mal 384 bis zu 800 mal 600 Pixeln. Die idyllisch schimmernden Gewässer bieten elegante Transparenzeffekte, bei denen auf Grund gelaufene Wracks und umherwuselnde Fischlein erkennbar sind. Allerdings ist eine Direct-3D-kompatible Beschleunigerkarte unabdingbare Voraussetzung, damit **Overboard** auf Ihrem PC vom Stapel läuft. Die gängigen Modelle sind alle wasserfest: Karten mit 3Dfx-, S3 Virge- und Videologic Power VR-Chips werden ebenso unterstützt wie ATI 3D Rage, 3D Blaster, Matrox Mystique und Millennium II. HL

Heinrich Lenhardt



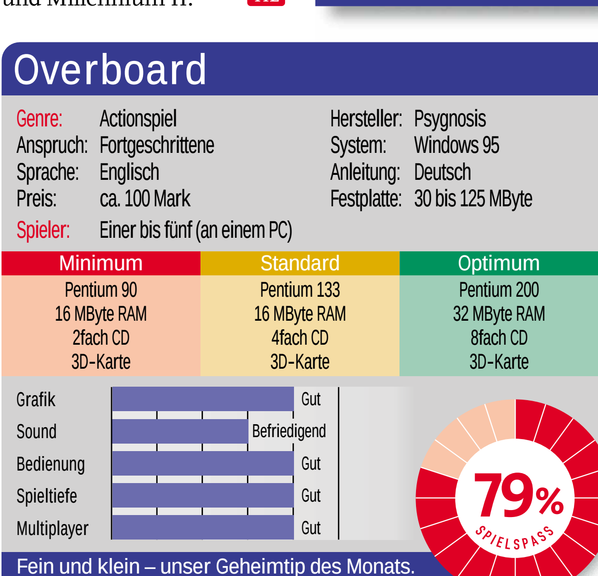
Steife Spielspaß-Brise

Es gab von der britischen Popcombo Squeeze mal einen unwiderstehlichen Ohrwurm-Hit namens Overboard. Was hat der mit dem gleichnamigen Psygnosis-Spiel gemeinsam? Nun, beides sind spritzige, leicht zugängliche Kleinode, denen Nummer-1-Ehren aber verwehrt bleiben: Zu gut für den Massengeschmack dieser Welt.

Originelles Simpelspiel

Nachdem man sich als Tester meist mit dürftigen Clones zu Tode genudelter Standardmaschen langweilen darf, ist so ein originelles Simpelspiel wie Overboard erfrischend wie eine Brise auf hoher See. Die Piraten-Plündertour strotzt nur so vor positivem Videospiel-Charme. Wer sich gerne über die Ideenlosigkeit der Entwickler aufregt, sollte bei diesem Spiel an Bord gehen. Das Herumschippern und Ballern mit witzigen Extrawaffen sorgt für klasse Arcade-Feeling auf hoher See.

Neben dem knackigen Schwierigkeitsgrad stört mich der Hardware-Hunger. Die Grafik ist nett und liebevoll, aber nur auf Highend-Systemen genießbar. Overboard ist das wahrscheinlich unspektakulärste Spiel der Welt, das eine 3D-Karte zwingend benötigt. Vielleicht sollten wir ein Spendenkonto aufmachen, damit sich Psygnosis' PC-Codierer einen Kurs für effizientes Programmieren leisten können...



Overboard

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	30 bis 125 MByte
Spieler:	Einer bis fünf (an einem PC)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

79% Spielspass

Fein und klein – unser Geheimtip des Monats.

Jump-and-run für Bastelfreunde

Rayman's World

Nachschub für Rayman-Fans: Neue Missionen samt Leveleditor laden zu unbegrenztem Hüpf-Vergnügen ein.

Er hat zwar keine Arme, schwingt aber dennoch eine harte Faust: Die Rede ist von **Rayman**. Der Titelheld des Anfang '96 veröffentlichten Jump-and-runs läßt auf Knopfdruck seine linke oder rechte Hand davonsausen, anschließend fliegt sie wie ein Bumerang wieder zurück. **Rayman's World** bietet den zahlreichen Fans des Helden mit der blonden Haartolle neben neuen Levels auch einen Editor, mit dem Sie in Heimarbeit neue Missionen basteln.

Peter Steinlechner



Spiel für Profis

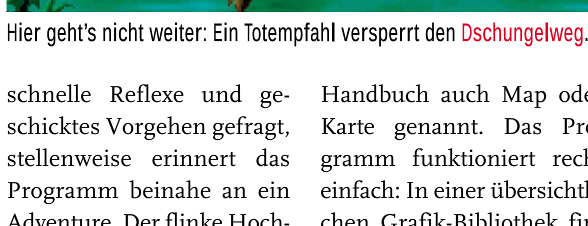
Technisch ist Rayman's World mittlerweile leicht veraltet. Fans des kunterbunt animierten Comic-Hüpfspiels erwartet trotzdem einiger Spielspaß. Das liegt daran, daß die 24 neuen Levels mit ihren Präzisionssprüngen selbst Hardcore-Zockern alles abverlangen. Wer nur gelegentlich einen Sprung wagt, hat nicht die geringsten Chancen, den Levelausgang zu erreichen.

Editor für Einsteiger

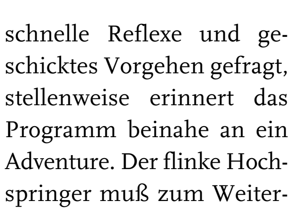
Andererseits können selbst Einsteiger mit dem leicht zugänglichen Editor im Handumdrehen das eigene Jump-and-run schaffen. Die wichtigsten Elemente finden sich problemlos, allerdings hätte der Mapper in Sachen Bedienkomfort durchaus ein paar Icon-Leisten mehr vertragen. Langfristig nervt es mich aber, daß man den Level-Grundaufbau und das Plazieren von Gegnern und Objekten in zwei verschiedenen Programmen machen muß. Was leider komplett fehlt, ist ein Weg, um eigene Grafiksets in das Spiel zu integrieren oder bestehende zu verändern. Als Geschicklichkeitsspiel ist Rayman's World für Normalsterbliche nur sehr bedingt zu empfehlen. Wer sich jedoch mit den Grundzügen des Spiele-Designs vertraut machen möchte, findet ein brauchbares Einstiegsprogramm.

Knackige Welten

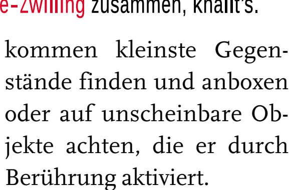
In Ubi Softs jüngstem Streich besuchen Sie 24 Levels, die in sechs Welten unterteilt sind. Rayman hüpft durch finstere Höhlensysteme, klettert in der Kuchenwelt über süß gezeichnete Kalorienbomben oder läßt sich im Musik-Szenario von trötenden Blasinstrumenten durch den Level pusten. In jeder Mission soll er 100 blaue Bällchen einsacken, erst dann erscheint das rettende Ende-Schild.



Hier geht's nicht weiter: Ein Totempfahl versperrt den Dschungelweg.



Schon das Ur-Programm war dank des hohen Schwierigkeitsgrades auch für Profis eine Herausforderung. Rayman's World geht noch einen Schritt weiter. Vom Start weg sind nicht nur schnelle Reflexe und geschicktes Vorgehen gefragt, stellenweise erinnert das Programm beinahe an ein Adventure. Der flinke Hochspringer muß zum Weiterkommen kleinste Gegenstände finden und anboxen oder auf unscheinbare Objekte achten, die er durch Berührung aktiviert.



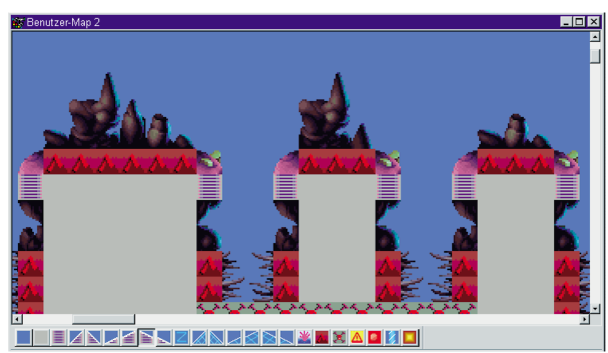
Prallt Rayman mit seinem Antimaterie-Zwilling zusammen, knallt's.

Levels im Eigenbau

Im Rayman-Editor »Mapper« erstellen Sie Ihre eigenen Levels, im ausführlichen Handbuch auch Map oder Karte genannt. Das Programm funktioniert recht einfach: In einer übersichtlichen Grafik-Bibliothek finden Sie alle Elemente, die es im jeweiligen Szenario gibt. Die kopieren Sie in ihren eigenen Level. Anschließend weisen Sie den Bodenstückchen, die Rayman betreten kann, Attribute zu. Auf Standardflächen wäre das die Eigenschaft »hier passiert nichts besonderes«. Daneben gibt es spezielle Fliesen, auf denen der Titelheld rutscht und schlittert oder solche, die ihn emporschleudern. In die Kategorie »gefährlich« gehören jene, die Rayman bei Kontakt einen Lebenspunkt abziehen oder ihn kurzerhand in die Tiefe fallen lassen.

Gegnerscharen auf Knopfdruck

Um Gegenstände wie Bonus-Objekte und Feinde einzu-


Im Mapper plazieren Sie Bodenfliesen mit besonderen Eigenschaften.



Mit dem Designer kommen die Monster und Bonus-Objekte ins Spiel.

bauen, wechseln Sie in den Rayman »Designer«. Der ist Teil des Spiels, aber statt der vorgegebenen Karten wählen Sie die eigenen aus. Ein Druck mit der Maus-Taste, und schon können Sie Objekte aussuchen und frei in der Karte verteilen. Über sogenannte Events verknüpfen Sie Objekte miteinander. Dann verschwindet etwa ein Gegenstand irgendwo im Level, sobald Rayman über ein anderes Objekt läuft. Die so entstandenen Karten dürfen Sie alle an Freunde weitergeben – allerdings sind Ihre Werke ohne Rayman's World nicht lauffähig.

Teilweise DOS, teils aber auch Windows

Rayman nutzt für die neuen Levels die alte DOS-Grafik-Engine, der Mapper läuft unter Windows 95. Das Jump-and-run verweigerte im Test jede Zusammenarbeit mit dem Sidewinder-Joypad von Microsoft. Erst mit einem normalen Analog-Joypad ließ sich Rayman zum Hüpfen und Rennen bewegen. PS

Rayman's World

Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Ubi Soft
Anspruch:	Profis	System:	DOS/Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	30 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60	Pentium 75	Pentium 100
16 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

64% Spielspass

Neue Profi-Levels und guter Editor.

Angriff der Killertomaten

Drilling Billy

Freche Früchtchen prügeln: ein Kinderspiel.


Guck mal, wer da hämmert: Kleinkind-Star Billy in Aktion.

Der kleine Billy wird von garstigen Früchten über Plattformen gehetzt. Um seine Verfolger auszuschalten, gräbt das Gör Löcher. Purzelt ein Bösewicht hinein, muß Billy ihm nur noch eins mit dem Hammer überbraten – und weg ist der Übeltäter. Das gab's doch schon mal? Richtig: Bereits Anfang der achtziger Jahre erschien das Jump-and-run **Lode Runner**. Was damals aufregend war, ist bei **Drilling Billy** nur noch langweilig. Loch buddeln, Gegner verdreschen, Punkte kassieren. Ab und zu finden Sie Extras, dann dürfen Sie mit Tennisbällen werfen oder schneller rennen. MD

Martin Deppe

Faules Fallobst

Niedlich sieht er ja aus, der kleine Billy, und sein Kampf gegen das aggressive Fallobst ist auch unterhaltsam – für maximal fünf Minuten. Doch dann wird's furchtbar öde, denn trotz aller Extras bleibt das Spielprinzip trist. Für Sechsjährige mag's ja spannend genug sein, meinereiner ist aus dem Alter raus.

Drilling Billy

Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Magic Bytes
Anspruch:	Einsteiger	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	5 bis 20 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486/25	486/66	Pentium 90
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

32% Spielspass

Öder Lode-Runner-Dünnbrettbohrer.

Actionspiel in Wolkenkratzer-Schluchten

G-Police

Im Jahr 2097 schickt Sie Psygnosis per Hover-Heli auf Verbrecherjagd in düstere Mond-Metropolen.

Besonders rosig sieht die Zukunft nicht aus. Längst hat die Menschheit die Erde verlassen und fremde Planeten besiedelt, Konzerne beherrschen das Schicksal der Leute. Im Actionspiel G-Police von Psygnosis übernehmen Sie auf dem Jupiter-Mond Callisto die Rolle des jungen Polizeipiloten Jeff Slater. Dessen Schwester, ebenfalls bei einer fliegenden Einheit der G-Police, beging kürzlich Selbstmord – so jedenfalls die offizielle Version. Doch Slater mißtraut den Berichten: Er tippt auf kriminelle Machenschaften in den eigenen Reihen und macht sich daran, das Verbrechen aufzuklären.

Peter Steinlechner



Ich will in die Luft gehen

Passende Hardware vorausgesetzt, fühlt man sich in G-Police direkt in den Vorspann von Blade Runner versetzt. Beim Flug durch die Wolkenkratzer-Schluchten scheint beinahe schon verschmutzte Großstadt-Luft aus meinem Computer zu quellen. Dazu kommt eine spannende Geschichte, die nur wegen der etwas schwachbrüstigen Videosequenzen am Klassenprimus Wing Commander 4 vorbeischrammelt. Die Joystick-Steuerung ist mir zwar etwas zu empfindlich, aber dafür kam ich nach kürzester Zeit prima mit der Tastatur zurecht. Das Radar sollten sich andere Hersteller mal angucken: So informativ und trotzdem auch Einsteigern sofort verständlich hilft sonst kaum ein anderes Anzeigegerät.

Stabile Häuserzeilen

Allerdings hätte ich mir mehr Abwechslung in Sachen Fluggerät und Bewaffnung gewünscht. Die Laser, Raketen und Bomben knallen zwar effektvoll, sind aber nicht sonderlich interessant zu bedienen. Schade auch, daß es zwar viel zu sehen, aber wenig zum Kaputtmachen gibt. Selbst größere Bombardements verkraften die Gebäude spurlos. G-Police mag kein absolutes Meisterwerk sein, gehört wegen der packenden Atmosphäre und der perfekten Spielbarkeit aber zu den Top-Titeln im Genre.



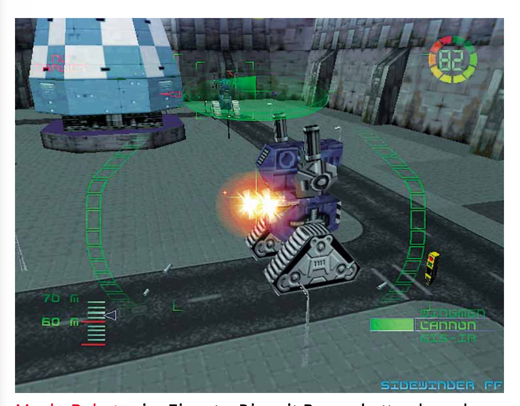
Explosion in den Häuserschluchten: Ein Gegner wird zum gigantischen Flammenball.

Fliegende Festung

In den düsteren Straßenschluchten der Städte, zwischen Betonwüsten und Lichterfassaden, patrouilliert die G-Police in ihren Havocs. Diese fliegenden Festungen sehen aus wie Hubschrauber ohne Rotor und werden von zwei Energiestrahlen vorangetrieben. Sie können sowohl senkrecht in die Höhe steigen, als auch in Jet-Manier feindliche Maschinen verfolgen. Je nach Mission ist die Maschine mit anderer Bewaffnung bestückt. Die Standard-Bordkanone ist wenig effektiv und läuft in turbulenten Dog-Fights schnell heiß. Effektiver sind Raketen, Bomben und vor allem Infrarot-Missiles, die sich automatisch auf gegnerische Flugkörper aufschalten.

Mitten in Metropolis

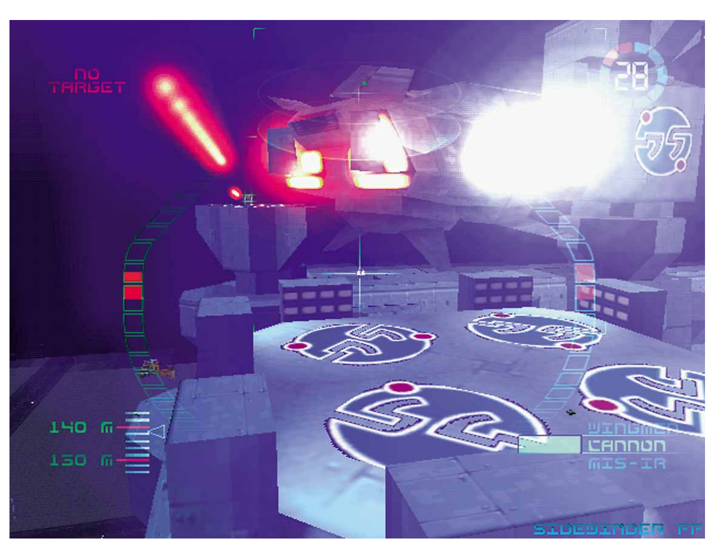
G-Police lebt vor allem durch die wunderbar düstere Großstadt-Welt. Slater dreht mit seinem Havoc über einer lebendig dargestellten Endzeit-Metropole seine Runden. Gigantische Wolkenkratzer wechseln sich mit breiten Straßenzügen ab. Zwischendurch versorgt ein kleiner



Mech-Roboter im Einsatz: Die mit Panzerketten bewehrten Stahlkrieger schießen scharf und zielsicher.



Den Gegner im Fadenkreuz: In wenigen Momenten stürzt er lodernd in die betonierte Tiefe.

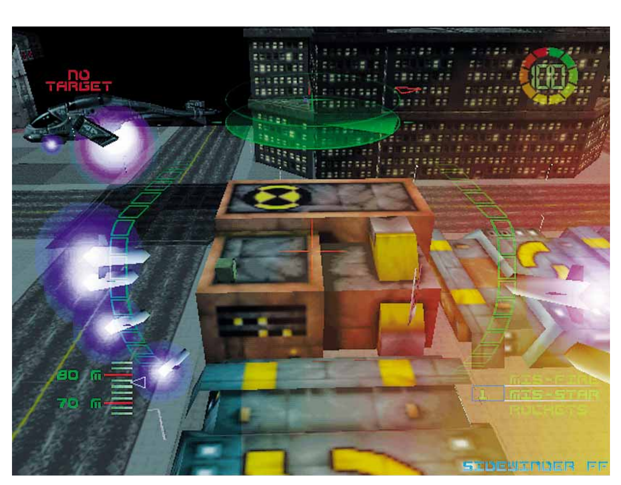


In kühlem Blau leuchtet eine gegnerische Landeplattform die Umgebung aus – die Lichteffekte sind auf schnellen Rechnern vom Feinsten.

Park die Bewohner mit Luft, und Casinos oder Motels locken schon aus der Ferne mit bunten Farben. Auf dem Boden fahren futuristische Autos und halten sogar vorschriftsmäßig an den Ampeln. Dichter Verkehr herrscht auch weiter oben, verschiedenste Modelle von Hover-Gleitern sausen um die Häuerblocks. Die Städte befinden sich in überschaubaren Energiekäfigen, bereits nach kurzem Flug stoßen Sie an diese Barrieren. Durch Tunnels gelangen Sie in andere Bezirke.

Dienst im Gleiter

In 35 Missionen treten Sie bei der G-Police an. Meist sichern Sie Ihre Bodenkollegen aus der Luft, während die mit Polizeiautos unterwegs zu Verbrechern sind. Sobald feindliche Flieger auf dem Radar auftauchen, werden Sie per Funk zur Verteidigung aufgerufen und stürzen sich todesmutig den Gegnern entgegen. Später sollen Sie als Vorhut feindliche Bodenstellungen mitsamt Raketenwerfern und Kampfrobotern auseinandernehmen. Manchmal beginnt der Dienst eher langweilig, da Sie die Zentrale eine ganze Reihe von Lastwagen auf verbotene Waffen scannen läßt – erst später fauchen die Raketen durch die Luft von Callisto.



Gleich acht Raketen fliegen auf das vorausliegende Zielgebäude zu.

Vom Basislager aus geht es mit einem ganzen Bataillon Richtung feindliches Verbrecherkartell.

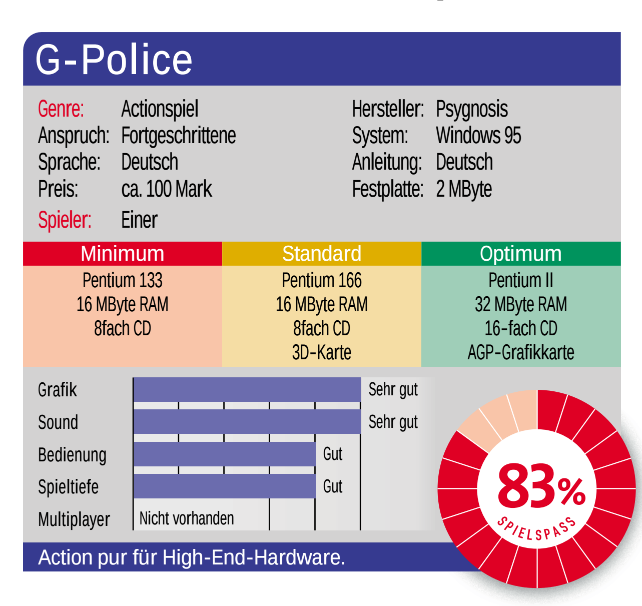
Die Missionsbriefings sind sehr ausführlich. Zwar bekommen Sie zur Einweisung nur karge Texte geboten, aber in einem kleinen Extra-Fenster erklärt der Computer genau, welche Objekte Sie beschützen oder zerstören sollen. Das vorbildlich gestaltete Radar zeigt nicht nur Ihre Flughöhe und die Position aller wichtigen Einheiten, sondern auch die Richtung, in der Sie das nächste Missionsziel finden.

Hardware-Hunger

Die Hintergrundgeschichte erzählen ausführliche und aufwendig gerenderte Videosequenzen, die allerdings sehr farbarm geraten sind. Obwohl das Programm auch ohne 3D-Beschleuniger auskommt, empfehlen wir dringend eine solche Karte. Auf Rechnern mit der Mindestempfehlung Pentium 133 klettert die Bildwiederholrate selten über 10 – flüssig läuft G-Police erst ab mindestens 17 Frames pro Sekunde. Als eines der ersten Spiele überhaupt unterstützt Psygnosis' jüngstes Werk auf modernen Pentium-II-Rechnern den frisch eingeführten Advanced-Graphics-Port (AGP). Auf diesen Geräten sehen Sie mehr Details, größere Explosionen und auf einigen der Neon-Reklametafeln kurze Werbefilme für Psygnosis-Spiele. Das Programm erscheint hierzulande komplett übersetzt, der Hersteller bat zur Synchronsation die deutschen Stimmen von Clint Eastwood und Harrison Ford ans Mikrophon. PS



Ausführlich informiert Sie das Missionsbriefing über Auftrag und Bewaffnung.



G-Police

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	2 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM 8fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM 8fach CD 3D-Karte	Pentium II 32 MByte RAM 16-fach CD AGP-Grafikkarte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

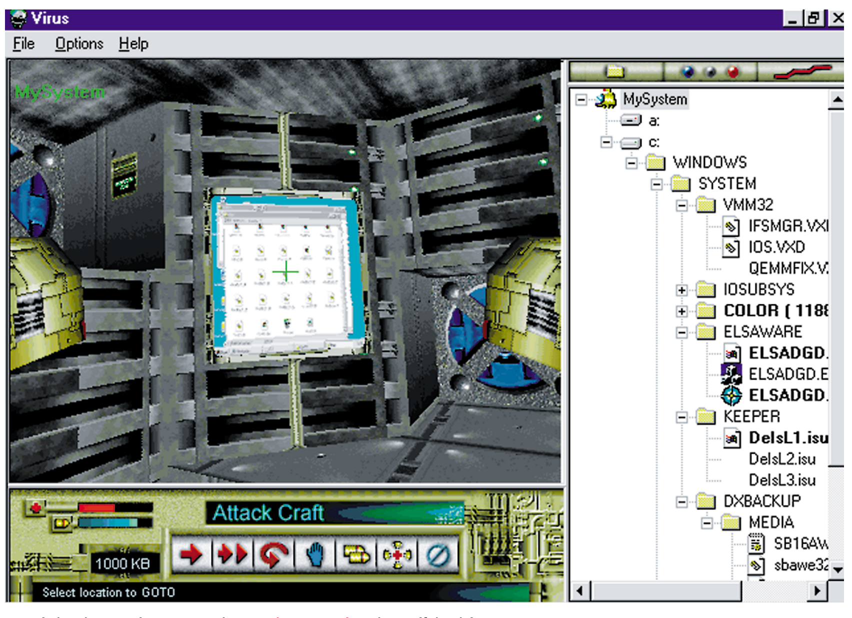
83% Spielspass

Action pur für High-End-Hardware.

Gib Viren keine Chance

Virus

Jagen Sie fiese Viren kreuz und quer durch die Systemdateien Ihres PCs und vernichten Sie die Quälgeister per Feuerknopf.



So sieht Ihr Desktop von der anderen Seite des Bildschirms aus.

Es gibt Spielideen, die verschlagen sogar uns die Sprache. Oder hätten Sie geglaubt, jemals eine Mischung aus Descent und Echtzeitstrategie präsentiert zu bekommen? Telstar macht's möglich, und Schuld an allem ist wieder mal ein böser Virus.

Achtung: Viren!

Allen Sicherheitsmaßnahmen zum Trotz hat sich ein bösartiger Virus auf Ihrem PC eingeschlichen. Der macht sich sogleich aggressiv an seine Vermehrung und versucht, möglichst viele Dateien auf der Festplatte zu infizieren. Doch zum Glück haben Sie ein rechnereigenes Verteidigungssystem, mit dem Sie den Kampf gegen die Plagegeister aufnehmen.



Die Viren wirken ganz schön grimmig.

In 3D durch den PC

Haben Sie sich in einem Tutorial mit der Steuerung des bewaffneten Virenkillers vertraut gemacht, durchfliegen Sie in einem kleinen 3D-Fenster die »Dateien« Ihres Systems. Daneben abgebildet wird das Inhaltsverzeichnis des Datenträgers, welches als Landkarte dient. Spüren Sie eine der Digiplagen auf, weist hier ein Häkchen darauf hin. Einmal im Visier, hat der Unruhestifter dann Trommelfeuer aus der Bordkanone nur wenig entgegenzusetzen.

Bytes zum Bauen

Doch das ist nur die Hälfte des Spiels. Ab Level 2 sind Sie in der Lage, Megabyte-Sammler auszusenden und mit deren Erträgen Fliegerfabriken, Reparaturanlagen und Aufladepunkte für die knappe Munition zu bauen. Da Sie nicht immer überall sein können, lassen sich Ernter und Kämpfer auch simpel programmieren – selbständig schießen können sie aber nicht. Über Modem oder Netzwerk darf einer von zwei Spielern auch selbst in die Rolle der Viren schlüpfen. MIC

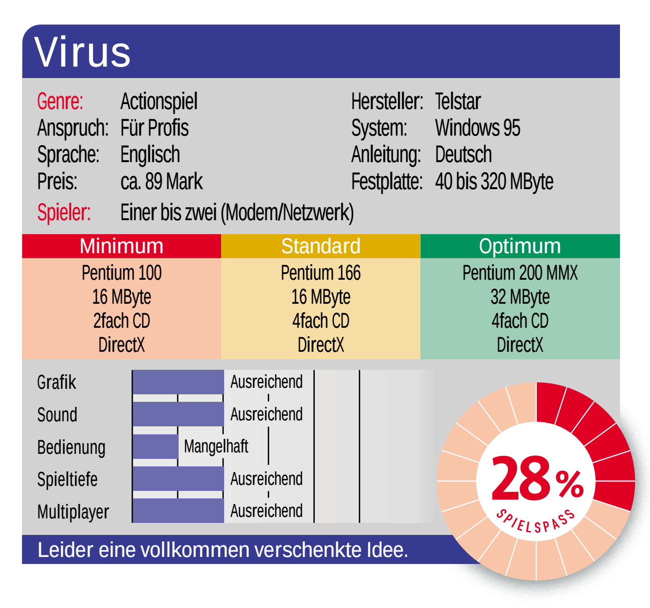
Michael Schnelle



Kein Virus für Ihre Festplatte

Da hätte richtig was draus werden können. Der Mix aus Strategie und Taktik, schneller Action und einem originellen Szenario hätte Virus das Flair verleihen können, das Kultspiele umgibt.

Doch über all den guten Vorgaben haben die Entwickler das Spielprinzip vernachlässigt. Zeit und Raum für koordinierte Vorgehensweisen existieren quasi nicht. Hektisch klickt man sich jeweils dahin, wo's gerade brennt, und hofft, daß in der Zwischenzeit nicht der letzte Ernter vernichtet wird. Dazu ruckelt die 256-Farbengrafik selbst auf schnellen Systemen und vermiest somit auch noch das letzte bißchen Freude. Ich bin eigentlich ein Fan spleeniger Spielkonzepte, auch wenn sie technisch nicht so doll gemacht sind. Deshalb bin ich über die schlampige Umsetzung der netten Idee doppelt verärgert. Dieser Virus hat, genau wie alle echten, nichts auf Ihrer Festplatte verloren.



Virus

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Telstar
Anspruch:	Für Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 89 Mark	Festplatte:	40 bis 320 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem/Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte	16 MByte	32 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	DirectX

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

28 % Spielspass

Leider eine vollkommen verschenkte Idee.

Mageslayer

Schießen Sie sich aus der Vogel-Perspektive durch eine Fantasy-Welt.



Raven griff in den Farbtopf und verpaßte den Levels knallige Farben.

Peter Steinlechner

Magisch schlecht

Auf den ersten Blick scheint Mageslayer der Fantasy-Zwilling von Take No Prisoners sein, auf den zweiten spielt es sich aber deutlich schlechter. Ständig drängen sich riesige Monsterhorden um mich, die ich auf die immergleiche Art fertigmachen muß. Die Steuerung ist umständlicher, die Levels sind weniger abwechslungsreich. Räumlichkeiten und Monster fielen zwar bunter aus, sind dafür aber langweiliger gestaltet.

Bei **Mageslayer** sollen Sie ein Königreich vor bösen Zauberern retten. Als einer von vier Charakteren sammeln Sie Erfahrungspunkte und bekommen so immer größere Mana-Vorräte. Jede Figur beherrscht bis zu sechs Zaubersprüche. In 30 Levels treffen Sie auf Gegner wie Kampfzwerge und Wer-Ratten. Das Geschehen verfolgen Sie von oben, besondere Artefakte sehen Sie in 3D aus der Nähe. Wer eine flotte 3D-Karte im Rechner stecken hat, darf sich über besonders aufwendige Lichteffekte freuen. PS

Mageslayer

Genre:	Action	Hersteller:	Raven Software
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	102 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Befriedigend

47% SPIELSPASS

Langweilige Isometrie-Fantasy-Action.

Bizarre Action-Odyssee

Dreams

Traumtänzer aufgewacht: Cryo entführt Sie in ein außergewöhnliches Abenteuerland voller seltsamer Charaktere.



Kunterbunte Räumlichkeiten: Duncan soll über die beweglichen Plattformen hüpfen.

Vor Tausenden von Jahren fanden vier Priester eine Möglichkeit, in die Welt unserer Träume zu reisen. Was die geistlichen Herren nicht ahnten: Viel später kommt ihrem Geheimnis ein Verbrecherkartell auf die Spur. Die kriminelle Bande hat nichts besseres zu tun, als sich das fantastische Land zu eigen zu machen. Nur ein Held namens Duncan, der als Kind versehentlich dorthin geriet, kann noch helfen. Im bizarren Action-Adventure **Dreams** steuern Sie Duncan durch die besagte Traumwelt.



Da sieht Superman alt aus: Unser Held fliegt.

Träumen in Räumen

Um zur Endabrechnung mit den Gangstern zu gelangen, müssen Sie sich durch die rund hundert Spielabschnitte arbeiten. Mal genügt es, einfach zum nächsten Abschnitt zu fliegen. In anderen Fällen schlagen Sie sich an Gegnern vorbei, betätigen Schalter oder suchen verborgene Gänge. Sie können springen, kämpfen und durch das bizarre Jenseits fliegen. Sie dürfen mit einem Surfboard durch kunterbunte Tunnelsysteme flitzen oder sich in düsteren Steinebenen mit gegnerischen Unholden prügeln. Anfangs muß sich Duncan mit Fußtritten und Faustschlägen wehren, später greift er zu ausgefeilterem Kriegsgerät wie Pfeil und Bogen. Außerdem lernt er Zaubersprüche und macht sich unsichtbar, schleudert Feuerbälle oder kann sich später sogar in Gegner hineinversetzen und diese einige Zeit lang kontrollieren.



Zwei Rieseninsekten greifen Duncan an.

Unterwegs begegnen Ihnen Dutzende von seltsamen Figuren. Neben Rieseninsekten und sonstigen Monstern treffen Sie extrem skurrile Erscheinungen wie bösartige Mörder-Clowns. PS

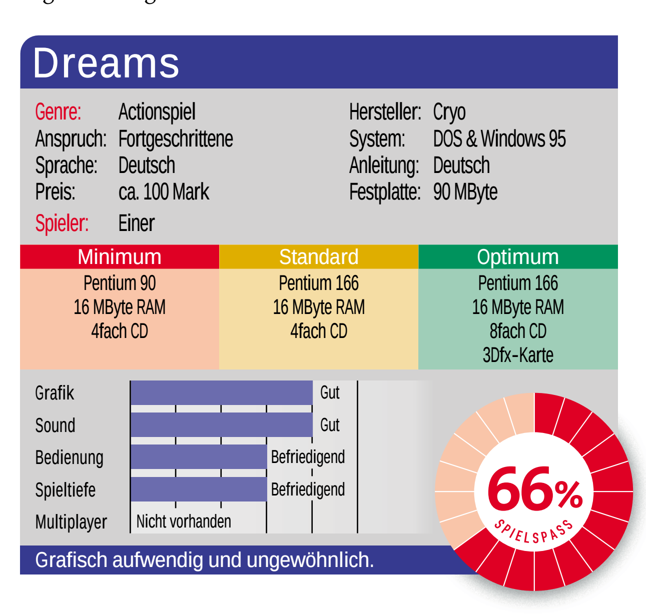
Peter Steinlechner



Ganz schön abgehoben

Wenn ich bei Cryo einen Wunsch frei hätte, würde ich um ein grundsolides Spiel ohne (!) Experimente bitten – dank der gewohnt feinen Grafiken würde das Ergebnis die Konkurrenz bestimmt locker an die Wand drücken. Dreams gelingt die Sache mit der Grafik zwar gut, aber sonst hakt es gelegentlich. Die meisten Kreaturen bewegen sich flüssig, ausgerechnet Duncan reagiert arg hölzern auf Tastaturbefehle. In manchen Gebieten nerven fast ständig irgendwelche Gegner, andere sind beängstigend öde. Von dem Helden bin ich auch nicht begeistert, der glatzköpfige Muskelprotz in der lila Badehose ist kein Sympathieträger.

Cryos jüngstes Werk hat auch starken Seiten: Mehr grafische Abwechslung kann ein Computerspiel eigentlich nicht haben, ständig gibt es neue Absonderlichkeiten zu bestaunen. Dreams bietet abwechslungsreiche Unterhaltung mit stellenweise atemberaubenden Effekten, wirkt aber spielerisch nicht ganz ausgereift.



Dreams

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Cryo
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	DOS & Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	90 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

66% SPIELSPASS

Grafisch aufwendig und ungewöhnlich.

Verpaßte Pool Position

Speedboat Attack

Wer die immer gleichen, grauen Asphaltbänder satt hat, darf nun auch auf tiefblauen Gewässern in einen Geschwindigkeitsrausch fallen.

Das Prinzip von **Speedboat Attack** ist schnell erklärt: Am Lenkrad eines Rennbootes kämpfen Sie auf diversen Strecken um Punkte und Meisterschaft. Reicht das fahrerische Können nicht aus, helfen eventuell ein paar Salven aus dem eingebauten Bord-MG oder zielsuchende Raketen weiter. Übers Optionsmenü können friedliebende Naturen die Kämpfe jedoch auch komplett abschalten.

Hilfreiches Treibgut

Futter für die beiden Waffensysteme müssen Sie erst mal auffischen. Patronenkisten schwimmen auf dem Wasser, sollten aber nicht mit Seeminen, Giftpflanzen oder ähnlichen Hindernissen verwechselt werden. Ab und an versperren auch böswillige Marine-Infanteristen den Weg zum Nachschub, die Ihnen ebenso an die Planken wollen wie Selbstschußanlagen. Ist es mit Ihrem Kahn nicht mehr weit her, empfiehlt sich ein Besuch der festinstallierten Reparaturstationen; alternativ dazu hilft defensive Fahrweise, da sich Ihr Schifflein auf wundersame Weise mit der Zeit von selbst wieder erholt.



Große Bojen weisen auf breiten Streckenabschnitten den rechten Weg.

Schnarch-Strecken

Erschreckend wenig fiel Criterion bei den Rennmodi ein. Neben Training und Zeitplantschen sind drei verschieden schwere Meisterschaften zu bezwingen. Bei einer Endplazierung unter den ersten drei (von insgesamt sechs) Booten ist der Sprung in die nächste Liga geschafft. Insgesamt gibt es fünf Schiffsmodelle mit unterschiedlichen Fähigkeiten und zehn einschläfernde Strecken. Die tragen zwar wohlklingende Namen wie »Tropisches Paradies«, sind aber bis auf Unterschiede in der grafischen Gestaltung alle gleich einfallslos: Hier eine Abkürzung, dort eine Sprungschanze. Ansonsten herrscht tristes Kurveneinerlei. Spannender ist da schon der Multiplayermodus: Per Splitscreen, Modem oder Netzwerk können Wasserratten Rennen ausfechten oder eine Art Deathmatch austragen, bei dem das Zerstören der gegnerischen Pötte im Vordergrund steht. MG



Die Boote sind etwas lieblos gestaltet.

Michael Galuschka



Landratten können aufatmen

So unverbraucht das Seeszenario für ein PC-Rennspiel auch sein mag – bei Speedboat Attack geht man bald wieder von Bord. Dabei hätte die entfernt an Wipeout erinnernde Renn-Schieß-Mischung durchaus ihre lichten Momente. Doch im unsäglich langweiligen Streckendesign säuft der Spielspaß unweigerlich fast bis auf den Grund ab.

Das ideenlose Layout aller zehn Kurse erinnert an einen Zwölffingerdarm, das ewig gleich eintönige Linksrum-rechtsrum stülpt nicht nur Seekranken prompt den empfindlichen Magen um. Speedboat Attack ist zwar keine absolute Katastrophe, zu einem Rennspiel der Güteklasse A fehlt es aber an allen Ecken und Enden. Süßwasserkapitänen mit Benzin im Blut bleibt nur die Hoffnung auf Interplays Powerboat Racing.

Speedboat Attack

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Criterion Studios
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	5 bis 50 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC), bis sechs (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

57% Spielspass

Fade Strecken zerstören gute Ansätze.

Hercules

Jump-and-run mit griechischem Halbgott.



Mit einem mächtigen Schlag zertrümmert Hercules die Säulen.

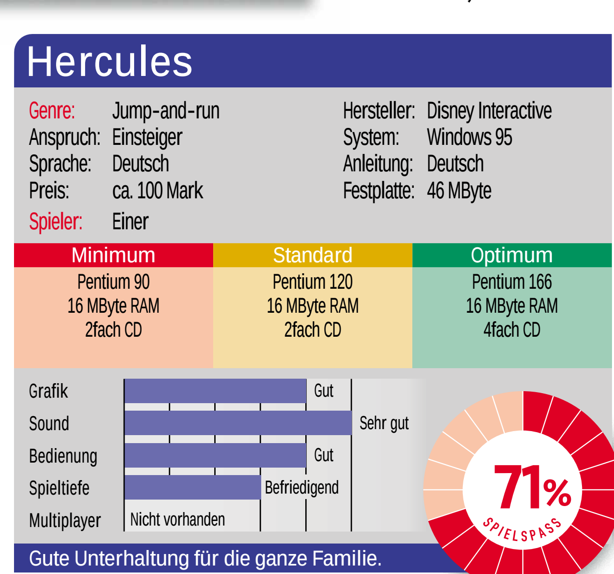
Passend zum Disney-Film **Hercules**, erscheint auch diesmal das traditionelle Jump-and-run. Mit wehendem Cape rennt der Sagenheld durch Wälder und Seen, springt steile Klippen empor und hohe Säulen hinunter. Er sammelt zahlreiche Extras ein, die nicht nur verlorene Lebensenergie zurückbringen, sondern zeitweise auch sein Schwert zur kräftigen Superwaffe ausbauen.

Hercules läuft in einigen Levels auch in die Tiefe. Dann können Sie den Helden nicht anhalten, sondern nur gelegentlich abbremsen und achtgeben, daß er nicht mit den zahlreichen Hindernisse zusammenprallt. Leider läßt Disney Sie den Spielstand nicht auf der Festplatte sichern, sondern verwendet ein Paßwort-System. PS

Peter Steinlechner

Familien-Kost

Hercules ist genau das Richtige für graue Wintertage – spätestens nach drei Minuten sind auch griesgrämige Mitmenschen bester Stimmung. Im Hintergrund dudelt fröhlich die Filmmusik, auf dem Bildschirm tummelt sich allerlei lustiges Volk, und das Spiel selbst unterhält anregend, ohne aufzuregen. Auf die Hercules-Läufe in die Tiefe könnte ich verzichten, aber was soll's – Hardcore-Actionspieler machen eh einen Bogen um das Programm.



Hercules

Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Disney Interactive
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	46 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 120	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

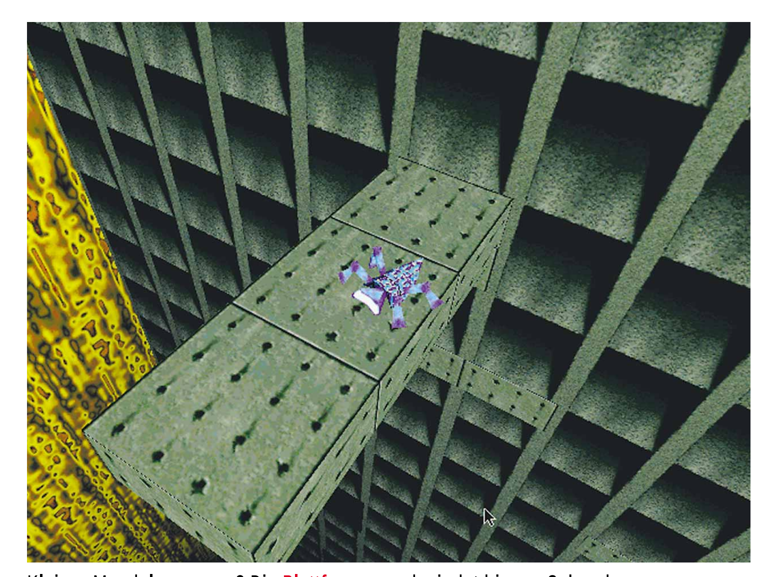
71% Spielspass

Gute Unterhaltung für die ganze Familie.

Hindernisparcours für Digi-Spinnen

Galapagos

Das friedlich-innovative Galapagos beweist, daß gute Ideen im Action-Genre noch nicht ausgestorben sind.



Kleiner Mendel, was nun? Die Plattform verschwindet binnen Sekunden.



Auf der CD-ROM: Spielbare Demo

Auch den größten Kriegsherren unterlaufen bisweilen fatale Fehler. Denn eigentlich war Mendel als neue Superwaffe gedacht. Doch der kleine kybernetische Organismus in Spinnenform erweist sich als äußerst friedlicher Geselle. Sie sind Mendels Beschützer, der ihm die Flucht aus den Labors von **Galapagos** ermöglichen muß. Doch seine Schöpfer haben jede Menge fiese Fallen installiert, um Ihnen und Mendel das Leben schwer zu machen.

Schalter weisen den Weg

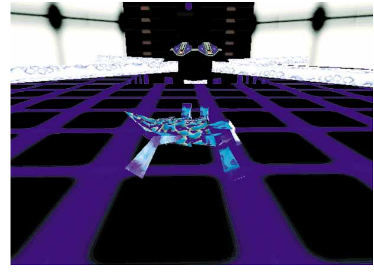
Am Anfang weiß Mendel noch sehr wenig über seine Welt. Im ersten Level müssen Sie ihn auch nur zum Ausgang führen, der dummerweise von ein paar Laserbarrieren versperrt wird. Sie steuern Mendel dabei nicht direkt, sondern weisen ihm den Weg, indem Sie seine Umwelt über Schalter manipulieren.

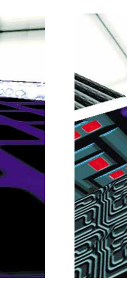
Aus Fehlern lernen

Rennt die kleine Spinne mal in eine Thermosperre und stirbt dabei, wird Sie automatisch am letzten Speicherpunkt neu erschaffen. Dabei sammelt sie Erfahrung und merkt sich einmal begangene Fehler. Deshalb wird sie beim nächsten Mal schon in der Nähe eines Laserfeldes kehrtmachen und einen anderen Weg wählen. So aktivieren Sie Sperren oder Energiewände, die Mendel in eine ganz bestimmte Richtung dirigieren.

Neue Wege gehen

Sie arbeiten sich durch vier riesige Welten und hoffen darauf, nach kniffligen Stellen einen Save-Punkt zu finden. Währenddessen ändert sich stets die 3D-Perspektive ein wenig, so daß durch entdeckte Schalter und Regler neue Möglichkeiten offenbar werden. Richtig flott zoomt und rotiert **Galapagos**, wenn Sie eine 3Dfx-Karte besitzen. MIC





Die Laserbarrieren verwirren Mendel.

Dieser Würfel wird in die Tiefe rasen.

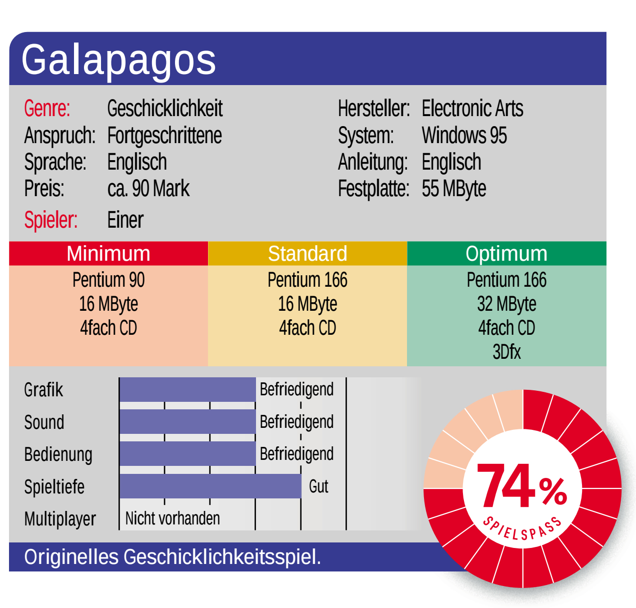
Michael Schnelle



Mendel, paß doch auf!

Diesen Spruch habe ich während der Testphase sicherlich einige hundert Mal gedacht, gesagt und gebrüllt. Es ist schon wirklich frustrierend, wenn man geschickt getimt Brücken ausfährt, Barrieren aktiviert und Schalter umlegt – nur um zu sehen, daß der kleine Held im falschen Moment in die falsche Richtung krabbelt und deshalb das Zeitliche segnet.

Doch nach einem kurzen aber heftigen Grummeln kehrte ich doch stets geduldig zurück und freute mich über jeden geschafften Abschnitt. Schade, daß die 3D-Perspektive schon mal einen Regler ungeschickt verdeckt. Trotzdem, so viele unterschiedliche Emotionen wie mit Mendel habe ich in letzter Zeit selten in einem Spiel durchlebt. Mir macht Galapagos tausendmal mehr Spaß als der x-te 3D-Shooter oder gar der 2140igste Command&Conquer-Klon.



Galapagos

Genre:	Geschicklichkeit	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	55 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 166
16 MByte	16 MByte	32 MByte
4fach CD	4fach CD	4fach CD
		3Dfx

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

74% Spielspass

Originelles Geschicklichkeitsspiel.

Chasm – The Rift

3D-Action ohne Hardware-Hunger



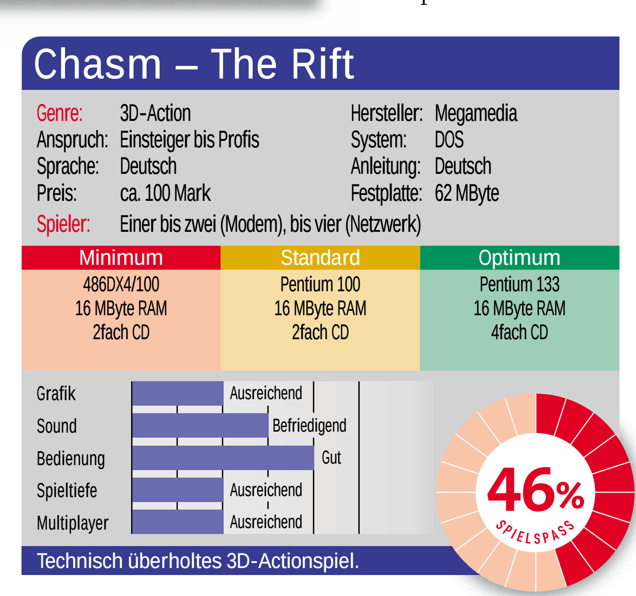
Angriffslustig wirbelt der Wikinger sein Hackebeilchen.

Das 3D-Actionspiel **Chasm – The Rift** läßt Sie in der Ich-Perspektive 16 Missionen durchkämpfen. Öfters müssen Sie geschlossene Türen mit versteckten Schaltern öffnen und nach verborgenen Toren suchen. Bei voller Ausbaustufe haben Sie die Wahl zwischen neun Waffen. Sie treffen im Spielverlauf auf 20 Monster. Neben Orks und Zombies begegnen Ihnen auch Wikinger sowie ein Kreissägenblatt-werfender Joker. Die Gegner basieren auf detaillierten Polygon-Modellen. Abgesehen von kleinen Hügeln sind die Levels flach und kommen ohne mehrgeschossige Bauten aus. Das Programm läuft selbst auf einem Pentium 100 problemlos in Super-VGA. PS

Peter Steinlechner

Wer braucht das?

Die Monster wirken ganz ordentlich. Ansonsten hält sich meine Begeisterung in Grenzen. Die eintönigen Levels sind noch langweiliger als die öden Wandtexturen. Schlüssel und Schalter wurden von den Entwicklern so gut versteckt, daß sie regelmäßig den Spielfluß blockieren und alles andere als willkommene Herausforderungen darstellen.



Chasm – The Rift

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Megamedia
Anspruch:	Einsteiger bis Profis	System:	DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	62 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)

Minimum	Standard	Optimum
486DX4/100	Pentium 100	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

46% Spielspass

Technisch überholtes 3D-Actionspiel.

Strategie

Jörg Langer



Schön, daß **Age of Empires** endlich fertig geworden ist. Beim Intensivtest des sehr an **Warcraft 2** erinnernden Echtzeit-Spiels haben wir zwar einige Mängel im Detail entdeckt – etwa das mit 50 sehr knapp bemessene Einheiten-Maximum. Doch im Vergleich zu den spannenden Szenarios und heißen Multiplayer-Duellen der neuen Echtzeit-Referenz fallen sie kaum auf.
Zwei weitere Spiele haben den Sprung in die Top 20 geschafft: **Myth** ist eine hektische Schlachten-Simulation mit neuartiger Grafik und (fast) freiem Blickwinkel. Ganz anders **Panzer General 3D**: Das Spielprinzip wurde nur zaghaft verändert, die Optik etwas modernisiert. Veteranen (wie ich) werden's wieder nächtelang spielen.
Ganz und gar nicht erfreut bin ich über **Conquest Earth**. Nicht genug damit, daß der langerwartete Action-Strategie-Mix spielerisch enttäuscht: Bei der Installation in einen schon bestehenden Pfad löscht das Programm diesen komplett. Wer also etwa C:/SPIELE/ als Zielverzeichnis angibt, verliert alles, was er darin sonst so hatte. Bei unserem Leser Markus Peter waren das u.a. ein Level-35-Krieger aus **Diablo** und sämtliche Spielstände aus zwei Monaten fleißigen **Ufo-3**-Spielens. Solche Fehler dürfen einfach nicht durchs Bugtesting kommen!

STRATEGIE

"Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung."
(Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele)

Strategie-Charts

Platz				
1	Civilization 2	Strategie	-	90%
2	Age Of Empires	Strategie	NEU	89%
3	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
4	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
5	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
6	Incubation	Taktik	11/97	87%
7	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
8	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	-	86%
9	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
10	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
11	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
12	Demonworld	Taktik	10/97	84%
13	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
14	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
15	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
16	Panzer General 3D	Strategie	NEU	82%
17	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
18	Worms 2	Taktik	11/97	80%
19	Myth	Echtzeit-Strategie	NEU	80%
20	Imperialismus	Strategie	10/97	79%

Die 20 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

In Echtzeit durch die Urzeit

Age of Empires

Man verrühre eine Riesenportion Warcraft 2 mit einem Schuß Civilization, gebe feinste Grafik hinzu – fertig ist der Echtzeit-Leckerbissen.



Volltreffer! Die Echtzeit-Strategie hat einen neuen König. Was Total Annihilation mit seinem Science-fiction-Ambiente geschafft hat, gilt auch für die »historischen« Schlachten von Age of Empires: stets stellt sich das »mittendrin statt nur dabei«-Gefühl ein. Aus isometrischer Perspektive lenken Sie Ihre Dorfbewohner, Truppen, Belagerungswaffen und Schiffe durch eine Welt, die genauso farbenprächtig und real anmutet wie die Einheiten selbst. Vögel kreisen am Himmel, Elefantenherden durchstreifen die Ebenen, Gazellen springen grazil umher. Hügeliges Gelände und Wälder beeinflussen das Marschtempo, lassen die Sichtverhältnisse allerdings außer acht. Das Grafikset des Terrains bleibt immer das gleiche, Winterlandschaften sind beispielsweise nicht dabei. Der Fog of War lichtet sich um Ihre Einheiten herum. Dabei klärt beispielsweise ein berittener Scout einen größeren Bereich auf, als ein Dorfbewohner.

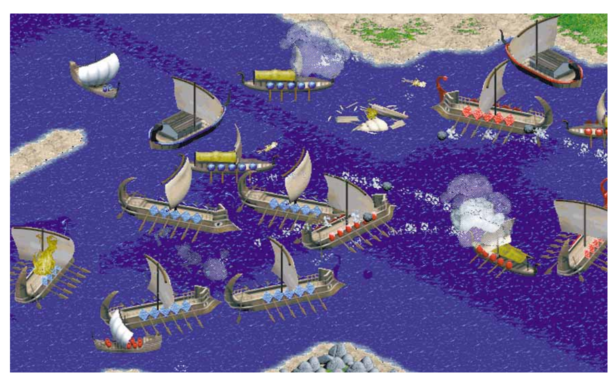
Facts

- 29 Einheiten
- 11 Schiffe
- 22 Gebäude
- 4 Kampagnen mit 36 Missionen
- 24 Szenarios
- umfangreicher Editor

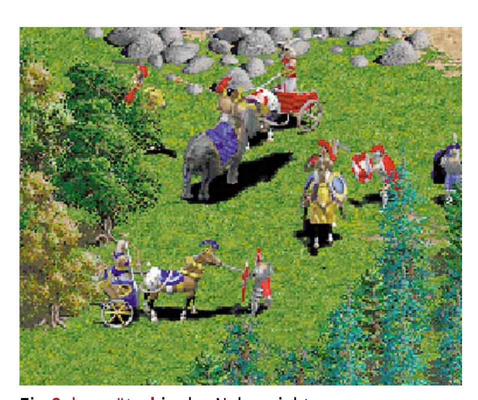
Von der Steinzeit ins Eisenzeitalter

Vier Epochen liefern den geschichtlichen Hintergrund für das muntere Treiben. In der Steinzeit beginnend, führt der historische Bogen über Werkzeug- und Bronzezeitalter schließlich in die Eisenzeit. Dabei wird die Geschichte fröhlich umgeschrieben – die meisten Einheiten im Spiel sind nämlich eindeutig der Antike zuzuordnen. Doch was ändert es schon am Spielspaß, wenn Kriegsgaleeren oder Katapulte ein paar tausend Jahre zu früh auftauchen?

Egal in welcher Epoche Sie sich gerade tummeln: Die vier Ressourcen Nahrung, Holz, Bausteine und Gold sind immer mit von der Partie. Während die ersten beiden vor allem in der Stein- und Werkzeugzeit am wichtigsten sind, fordern Bauwerke



Zwei Flotten begrüßen sich mit Felsbrocken und Brandpfeilen.



Ein Scharmützel in der Nahansicht.

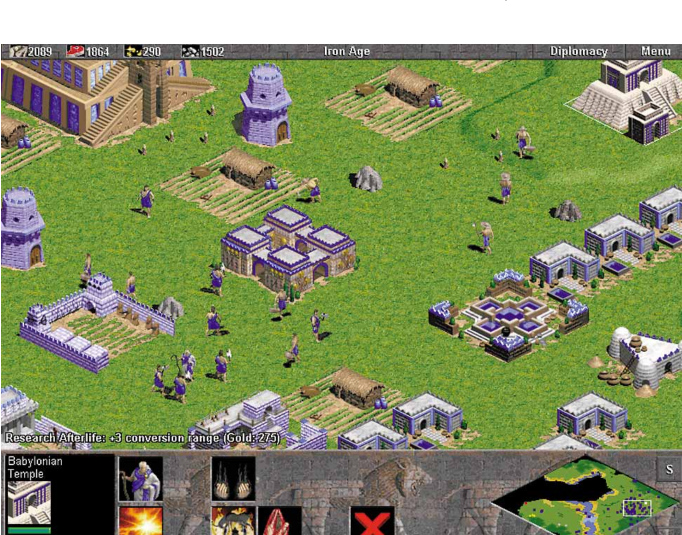
und Truppen der Bronze- bzw. Eisenzeit Steine und Gold. Das Edelmetall finanziert später auch die umfangreichere Forschung.

Jäger und Sammler

Nahrung läßt sich auf vielfache Weise beschaffen. So können Sie Ihre Dorfbewohner auf die Jagd schicken. Sind Gazelle, Elefant, Löwe oder Krokodil erlegt, schleppen die Jäger die Riesenkoteletts ins Dorfzentrum oder nächste Vorratslager. Auch Beerensträucher lassen knurrende Mägen verstummen, sobald die Dörfler die Büsche fleißig abernten. Ab dem Werkzeugzeitalter können Sie zudem Farmen errichten. Fleißige Fischerboote werfen auf hoher See ihre Netze aus, um Forellen oder sogar Wale zu fangen.

Holz hacken Ihre Jungs natürlich in Wäldern; Steine und Gold gewinnen sie aus oberirdischem Felsgestein. Dummerweise sind alle Vorkommen irgendwann erschöpft, was vor allem beim Gold schnell zu Engpässen führt; lediglich Farmen lassen sich jederzeit neu errichten.

Nach dem gleichen Prinzip wie bei Warcraft 2 erhöht Forschung die Erträge. Haben Sie beispielsweise einen Marktplatz errichtet, dürfen Sie zwischen mehreren Forschungsoptionen wählen. Wird etwa das Holzfällen verbessert, gewinnen Ihre Untertanen aus jedem umgehauenen Baum mehr Balken.



Eine florierende babylonische Stadt. Unten links heilt ein Priester Verwundete.

Handel und Händel

Nahrung, Holz und Steine können Sie bei anderen Völkern gegen Gold eintauschen. Dafür brauchen Sie Handelsschiffe, die zwischen Ihren Docks und denen der Nachbarn pendeln. Stehen Sie mit Ihrem Handelspartner auf Kriegsfuß, greift er zwar munter Ihre Frachtschiffe an – die Tauschgeschäfte finden dennoch statt.

Eines der vier Wunder.

Apropos Kriegsfuß: Drei Stadien der diplomatischen Beziehung regeln das Miteinander in der Spielwelt. Herrscht Kriegszustand, beharken Ihre Mannen automatisch alle Einheiten und Gebäude der Gegenseite, sobald sie in Reichweite kommen. Ist das Verhältnis »neutral«, werden nur Truppen und Kriegsschiffe angegriffen. Zwei alliierte Völker krümmen sich hingegen kein Haar. Entsprechende Forschungen vorausgesetzt, teilen Verbündete ihren Sichtbereich mit Ihnen. Das ermöglicht sogar einen gemeinsamen Sieg; etwa dann, wenn ein drittes Volk anzugreifen ist. Mit Tributzahlungen in Rohstoffform stimmen Sie übellaunige Nachbarn milde.

Projekt Neue Heimat

Viele der Szenarios beginnen Sie lediglich mit einer Steinzeit-Siedlung und einer Handvoll Arbeiter. Sobald die auf Trab gebracht sind und emsig Rohstoffe heranschaffen, geht's an den Ausbau des Dorfes. Dazu weist man den Bewohnern einen geeigneten Bauplatz zu, der nicht an bereits bestehende Anla-

Martin Deppe



Graue Vorzeit? Von wegen!

Die Reise durch die Epochen ist derart aufregend, daß ich mich kaum davon losreißen konnte. Ein Echtzeit-Civilization ist Age of Empires zwar nicht, aber der Wettlauf um die besten Technologien hält mich dennoch auf Trab. Oft bin ich versucht, einfach nur meinen Arbeitern beim Holzfällen oder Steineklopfen zuzuschauen, weil sie so herzig animiert sind. Daß ich dabei meine Truppen vernachlässige, rächt sich spätestens dann, wenn mein Widersacher mit schwer gepanzerten Streitern nebst Wurfmaschinen über meine Keulenträger herfällt.

Variantenreiche Missionen

Neben wenigen »Beseitige alles, was nicht Deine Uniform trägt«-Aufträgen sind meist feinfühligere Taktiken gefragt, etwa bei Szenarios, in denen mein einsamer Priester loswandert, um die Einheiten der Konkurrenz auf meine Seite zu ziehen. Daß ich in vielen Missionen trotzdem ausrücke und – unnötigerweise – den Nachbarn angreife, liegt an den schnuckligen Animationen der altertümlichen Schlachten.

Historisch sind die Szenarios freilich nicht – die Geschichte diente den Designern nur als grobe Stütze, die Spielbarkeit hatte Vorrang.Kleine Schnitzer (der griechische Held im Kampf um Troja hieß Achilleus, nicht Alexander) verzeihe ich gerne.
Wer sich nur halbwegs für Echtzeit-Strategie begeistern kann, sollte unbedingt die Zeitreise antreten. Schämen Sie sich nicht, wenn Ihnen der Computergegner oft eins auf den Deckel gibt: Schon die mittlere der fünf Schwierigkeitsstufen ist äußerst knackig.



Keilerei mit Keulen: Zwei Clans im Clinch (640 x 480).

gen grenzen muß. Beispielsweise können Sie Vorratslager direkt neben Rohstoffvorkommen errichten, um Ihren Untertanen die Schlepperei ins Dorf zu ersparen.

In der Steinzeit dürfen Sie nur die simpelsten Gebäude errichten: Hauptgebäude, Kasernen, Docks, Wohnhäuser und Vorratslager. Im Hauptgebäude rekrutieren Sie gegen Nahrung neue Arbeiter, die Kaserne bildet Keulenträger aus. Docks stellen aus rohen Holzbrettern schnittige Fischerboote und Handelsschiffe her. Die Anzahl Ihrer Wohnhäuser bestimmt das Einheitenmaximum – wie bei Warcraft. In unserer Testversion durften wir außerdem nur maximal 50 Einheiten gleichzeitig unterhalten.

Ein neues Zeitalter

Um in die nächste Epoche zu gelangen, müssen Sie eine kräftige Nahrungszahlung leisten und mindestens zwei Gebäude des aktuellen Zeitalters besitzen. Mit der neuen Ära kommen auch moderne Truppentypen und Bauten ins Spiel: Neben Keulenträger treten Bogenschützen und Soldaten auf schnaubenden Pferden, Docks stellen bewaffnete Erkundungsschiffe und Transporter her. Außer den Abbaumethoden können Sie auch Kampfwerte und Panzerung Ihrer Mannen und der Kriegsmarine verbessern – zunächst ebenfalls im Tausch gegen Nahrung. Dabei unterscheidet man zwischen Upgrades und neuen Einheiten: Mit Upgrades verschwindet der betroffene Truppentyp und wird durch einen neuen ersetzt; so werden aus Keulenträgern Axtkrieger. Neue Einheiten erweitern hingegen die Palette bestehender Truppentypen, so kann man neben den Axtschwingern auf einmal auch Schwertkämpfer ausbilden.

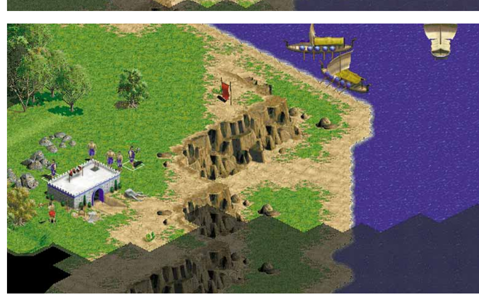
Mit dem neuen Zeitabschnitt verändern sich Ihre Bauten zudem optisch: Zelte und Holzbauten weichen soliden Steinhäusern.

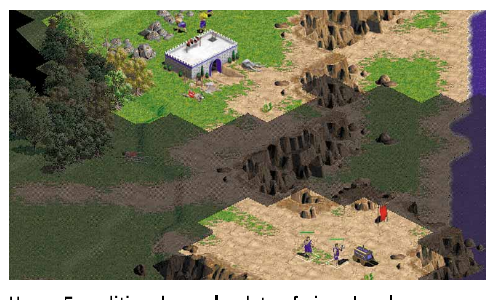
Sieg der Technik

Im Laufe der Zeit verfeinert sich vor allem die Kriegstechnik. Die ersten Belagerungsmaschinen werden gebaut, etwa die mächtigen Katapulte. Die zerbröseln feindliche Anlagen auch aus großer Distanz – und machen gegnerische Truppen im Wortsinne platt. Pfeilgeschütze sind hingegen eher für offene Feldschlachten geeignet. Beide Wurfmaschinen halten auch auf Schiffen Einzug und verarbeiten gegnerische Pötte in Windeseile zu Treibholz.

Mauern in dreierlei Stärke schützen das Stadtgebiet vor Attacken, können gegen Katapultbeschuß aber nicht lange bestehen. Wachtürme halten Angreifer auf Distanz, auch hier sorgen Upgrades für immer bessere Wehranlagen.







Unser Expeditionskorps landet auf einer Insel, errichtet ein Lager und erobert ein Artefakt.

Jörg Langer



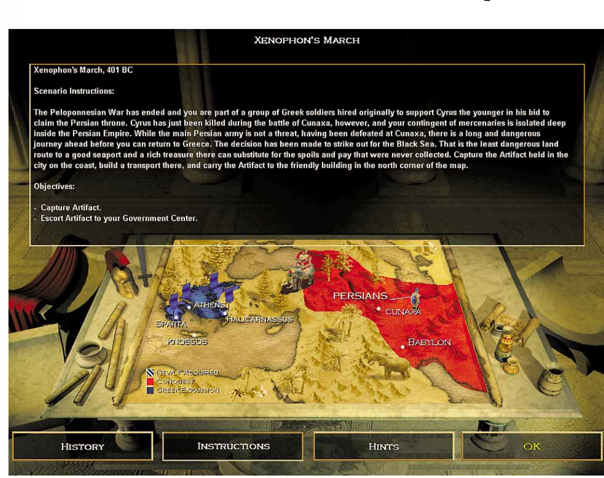
Imperien vergehen, doch der Spielspaß bleibt

Seit Command&Conquer habe ich nicht mehr soviel Spaß mit einem Echtzeit-Strategiespiel gehabt – und das, obwohl in Age of Empires einige Detailmacken stecken. Meine Truppen finden häufig selbst einfachste Wege nicht, sie genau zu positionieren, ist eine Fleißaufgabe. Doch die perfekte Mischung aus Aufbauspaß, fleißigem Upgraden und toll animierten Schlachten läßt alle Trübsal sofort wieder vergessen.

Viel Warcraft, wenig Civilization

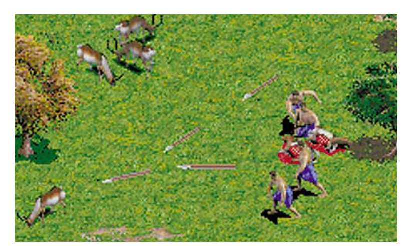
Mit Civilization hat Age of Empires nicht viel gemein, dafür umso mehr mit Warcraft 2: Kampfeinheiten lassen sich nur einzeln im entsprechenden Gebäude bauen, die Dorfbewohner sind ebenso spielentscheidend wie im Vorbild die Bauern.

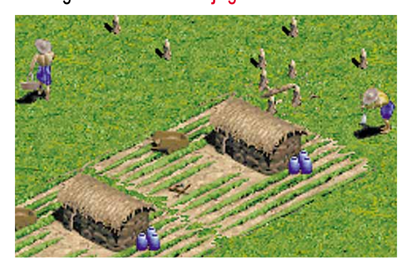
Wer mit den vier spannenden (und alles andere als einfachen) Kampagnen durch ist, darf sich auf wochen- und monatelangen Spielspaß mit dem beliebig konfigurierbaren Mehrspielermodus nebst Editor freuen. Echtzeit-Herz, was willst du mehr?



Briefings und Tips bereiten auf die nächste Mission vor.

Jedes der insgesamt zwölf Völker genießt zudem bestimmte Vorteile. So bauen die Phönizier schnittigere Schiffe, während die Perser Kriegselefanten ausbilden.

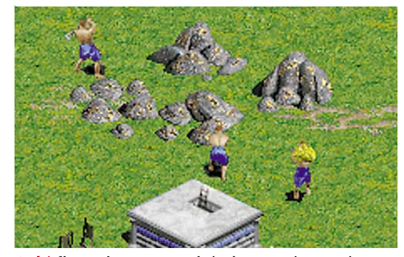

Fleißige Dorfbewohner jagen Wild ...


und ernten auf Bauernhöfen Weizen.


Außerdem hacken die Dörfler Holz ...


und bauen Steine ab.


Daraus errichten sie Gebäude.


Gold finanziert teure Einheiten und Forschung.

Helden und Priester

In manchen Szenarios spielen Helden die Hauptrolle. Die besonders kampfstarken Recken entscheiden oft über Sieg und Niederlage oder sind gar Teil der Siegbedingungen. Die Heroen lassen sich nicht rekrutieren, sondern sind wahrlich einmalig.

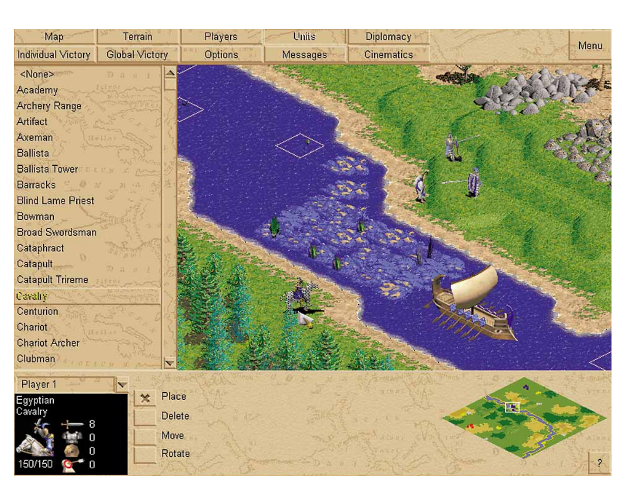
In Tempeln ausgebildete Priester gelten zwar nicht als Kämpfernaturen, bieten aber zwei immense Vorteile. Ihr religiöser Singsang bringt nämlich Einheiten oder gar Gebäude der Konkurrenz auf Ihre Seite. Auf diese Art drehen die Kleriker manch anstürmenden Feind einfach um, so daß er fortan in ihren Reihen kämpft.

Die zweite Spezialfähigkeit der Priester ist ihre Heilkraft. Sogar schwer angeschlagene Streiter genesen im Handumdrehen, sobald die neuesten klerikalen Hits erklingen.

Einfache Befehle

Etwas dünn fallen die Befehle aus, die Sie Ihren Untertanen erteilen können. Mehrere Kampfeinheiten lassen sich zwar zu Gruppen zusammenfassen und auf Zifferntasten »speichern«, Wegpunkte helfen beim Zurücklegen längerer Strecken. Zusätzlich wären aber Formationsbefehle bitter nötig, denn oft rennt sich die Reiterei bereits die Köpfe an der feindlichen Stadtmauer ein, während die Belagerungsgeräte noch gemächlich heranrumpeln. Notfalls ist noch einzusehen, daß in der Steinzeit Befehle wie »Bummbumm auf Omme!« bereits als komplex galten, doch spätestens die Griechen griffen geordnet an.

Beim Rekrutieren fällt ebenfalls schmerzlich auf, daß man von Konkurrenzprodukten mittlerweile an die



Mit dem Editor gestalten Sie Kampagnen und Szenarios.

praktische Option gewöhnt ist, mehrere Einheiten desselben Typs gleichzeitig auszubilden. Diese Funktion fehlt völlig, also müssen Sie warten, bis ein frischgebackener Untertan das Gebäude verläßt, bevor Sie den nächsten »ordern«.



Kriegsschiffe und ein Pfeilgeschütz beharken einen Wachturm.

Dafür verhalten sich die Fernkämpfer intelligent und greifen möglichst aus der maximalen Distanz an. Das wirkt sich etwa dann aus, wenn Wurfmaschinen Abwehrtürme beschießen und dabei aus deren Reichweite bleiben.

Kampagnen und einzelne Szenarios

Age of Empires bietet Ihnen vier Kampagnen. Die erste besteht aus zwölf Missionen und macht Sie in der Rolle der Ägypter mit dem Spiel vertraut. Die drei anderen drücken Ihnen den Herrscherstab über Griechen, Babylonier oder die ersten Japaner in die Hand. Je acht lineare Missionen lang entscheiden Sie über das Schicksal der Ihnen Anvertrauten. Den Sprung in neue Zeitalter müssen Sie dabei mehrmals schaffen: Selbst wenn Sie eine Mission mit der Technologie der Eisenzeit beenden, fangen Sie in der nächsten oft wieder in der Steinzeit an. Auch bisher erzielte Forschungserfolge werden hinfällig.

Zu Beginn und zum Ende jeder Kampagne runden Animationen das Geschehen ab. Die ausführlichen Missions-Briefings kommen ohne Sprachausgabe aus, enthalten aber sinnvolle Tips und historische Hintergründe. Hübsch

gezeichnete Karten dokumentieren Ihr Vorwärtskommen.

Neben den vier Kampagnen laden 24 Einzelszenarios zum Spielen ein. Hier wechseln sich Kämpfe gegen nur einen Konkurrenten auf kleinen Gebieten mit groß angelegten Szenarios ab, in denen bis zu sieben Völker gegen Sie antreten.

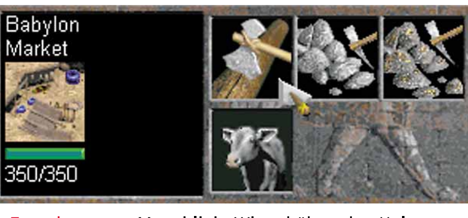


Kampf um Athen: Stadtmauern sind ohne Wurfmaschinen kaum zu knacken.

Geniale Missionen

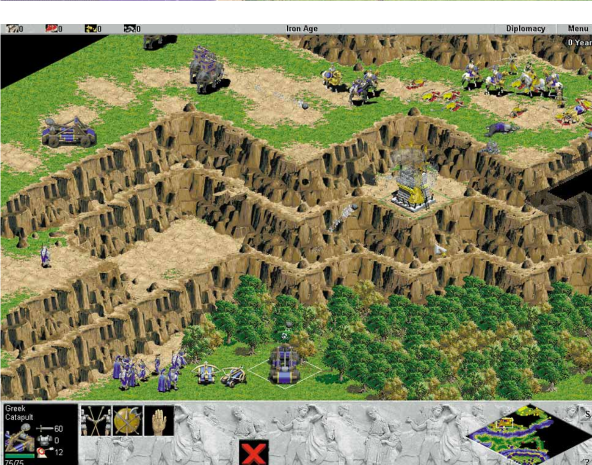
Eine ganze Palette unterschiedlicher Missionsziele sorgt für Hochspannung. So müssen Sie in manchen Szenarios versteckte Artefakte aufspüren. Die sind meist fest in Händen des Gegners – und freiwillig gibt der sie nicht her. Die begehrten Heiligtümer lassen sich wie eine eigene Einheit transportieren, sobald Sie nahe genug herankommen. Zudem können Sie die Artefakte auf Frachtschiffe laden und über Gewässer entführen.

Auch religiöse Kultstätten stellen ab und zu die Siegbedingung. Mal müssen Sie Steinkreise Marke Stonehenge über geraume Zeit verteidigen, mal erobern. In anderen Szenarios gilt es, ein Weltwunder zu errichten, etwa eine Pyramide. Das verschlingt enorme Ressourcen. Andere Aufträge lehnen sich



Forschung per Mausklick: Wir erhöhen den Holzertrag.

an historische Ereignisse an. Beim »Marsch der Zehntausend« führen Sie einen Trupp griechischer Elitesoldaten aus dem persischen Feindesland zurück in die Heimat. Lediglich zwei Geschütze, ein Priester und wenige Arbeiter begleiten die



Katapulte von oben und unten schießen uns den Gebirgspfad frei.

Versprengten. Der einzige Weg führt dabei kreuz und quer über die Landkarte. Immer wieder stoßen Sie auf persische Krieger oder Stützpunkte, so daß Ihr heilender Priester alle Hände voll zu tun hat. Ein Teil der Odyssee führt über einen Fluß; hier müssen die Arbeiter ein Dock errichten, in dem dann ein Transportschiff gebaut wird. Neue Truppen können Sie erst sehr viel später rekrutieren, wenn Sie endlich auf Goldvorkommen stoßen.

Multiplayer-Partien

Praktisch: Bei Mehrspielerpartien mit bis zu drei Herrschern brauchen Sie nur eine CD; selbst acht Teilnehmer kommen mit drei Disks aus. Mehrere Spieler können sogar zusammen ein Volk führen, wobei jeder die Befehlsgewalt über alle Untertanen innehat. So ist es denkbar, daß sich ein Spieler um die Rohstoffversorgung kümmert, während der andere fürs Militär und ein dritter für die Marine zuständig ist.

Selbstentworfene Schlachten

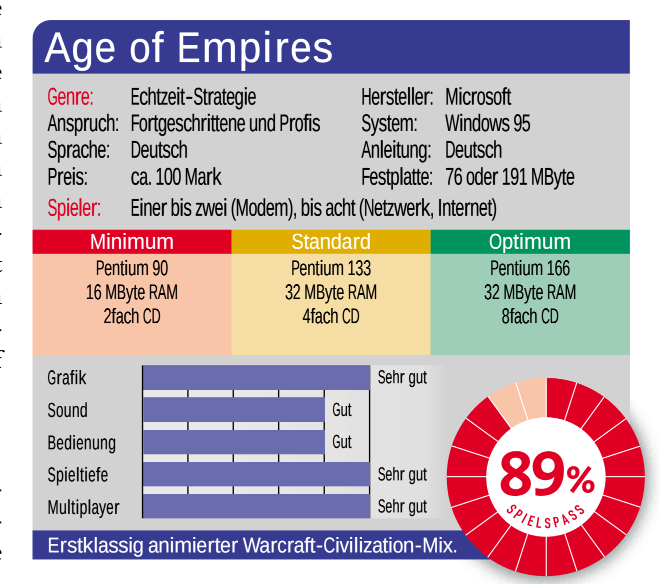
Mit dem umfangreichen Editor basteln Sie Szenarios und sogar ganze Kampagnen. Neben der Landkarte, Technologiestufen, Starteinheiten und Siegbedingungen dürfen Sie dabei auch Details festlegen: Die Ägypter sollen inmitten einer Elefantenherde das Licht der Geschichte erblicken? Genausowenig ein Problem wie riesige »Instant-Schlachten«. MD



Auf der CD-ROM: Multiplayer-Video



Im Tips-Teil: Heiße Taktiken



Age of Empires

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	76 oder 191 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

89% Spielspass

Erstklassig animierter Warcraft-Civilization-Mix.

Neuauflage eines Taktikklassikers

Panzer General 3D

Hübsch anzuschau'n geht der generalüberholte Taktikklassiker in die dritte Runde: Abermals wird um das Europa des Zweiten Weltkriegs gekämpft.

Er kam, sah, siegte – und wurde indiziert. Die BPjS stufte das beliebte Taktikspiel **Panzer General** als kriegsverherrlichend ein und setzte es am 29.6.1996 auf den Index. Doch nachdem der Hersteller Mindscape das deutsche Handbuch um alle Passagen gekürzt hatte, die sich konkret mit dem Zweiten Weltkrieg beschäftigten, wurde die Indizierung für die geänderte Fassung am 14.08.1997 aufgehoben. Eigentlich seltsam, denn das Handbuch war bei dem leicht zu verstehenden Spielprinzip sowieso nebensächlich. Die Frage ist nun, ob dem dritten Teil das verkaufsschädigende Index-Schicksal erspart bleiben wird.

Facts

- 5 Kampagnen
- 43 Soloszenarios
- 6 Multiplayerszenarios
- 32 Schlachtfelder
- 9 Truppenklassen
- 360 Truppentypen
- 31 Spezialfähigkeiten

3D im Namen, 2D im Spiel

Panzer General 3D sorgt erstmal aus ganz anderem Grund für Verwirrung: Von »3D« ist weit und breit nichts zu spüren: Der neueste General setzt wieder voll auf die Tugenden der Vorgänger und läßt Sie Truppen über Hexfeldkarten schieben. Die Karten sehen wesentlich besser aus als vorher, sind aber nach wie vor zweidimensional – Höhenlinien à la **Dark Reign** gibt es nicht. Die Panzer und sonstigen Einheiten machen einen plastischen Eindruck, da sie anhand von Modellen in den Computer übertragen wurden. Doch die Vogelperspektive aufs hübsche Schlachtfeld hat mit echtem 3D in etwa soviel zu tun wie ein britischer Tank des Ersten Weltkriegs mit einem modernen Multi-Millionen-Dollar-Panzer der US-Armee.



Die nördlich und östlich des Flusses postierten Amerikaner stoppen die von Süden angreifenden deutschen Truppen.



Die Übersichtskarte stellt Städte als große und Einheiten als kleine Flaggen dar.

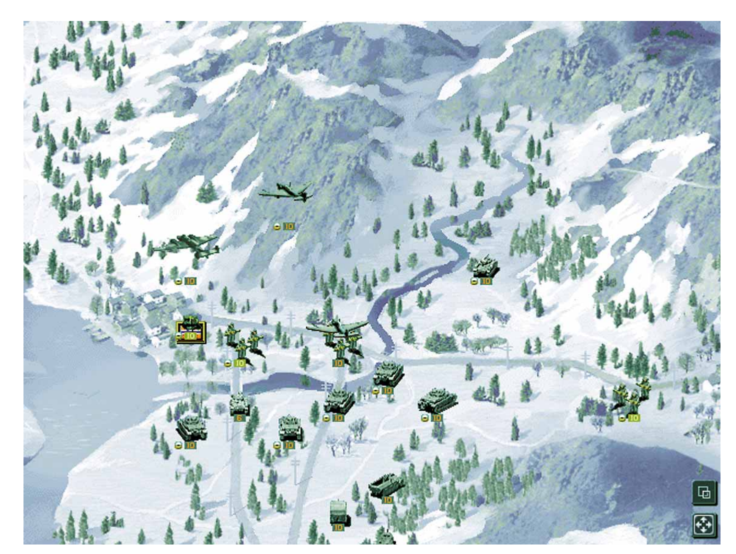
Alliierte gegen Achsenmächte

Es ist schon erstaunlich, wie verbissen SSI nach kleinen Abstechern ins Fantasy- und Sciencefiction-Ambiente seine General-Serie immer wieder in den Zweiten Weltkrieg zurückführt. Auch in **Panzer General 3D** dürfen Sie wieder diverse Weltkrieg-Szenarios spielen, die an historische Schlachten angelehnt sind. Angelehnt deshalb, weil man sich hinter einem Miniaturpanzer mit 10 Stärkepunkten nur schwer eine authentische Panzerdivision vorstellen kann. Doch gerade die Abstraktion macht das Spiel trotz des ernsten Hintergrunds für einen breiten Spielerkreis erträglich. Wie schon beim Vorgänger **Pazifik Admiral** dürfen Sie beide Seiten übernehmen – diesmal in insgesamt fünf Kampagnen. Die ersten zwei spielen auf deutscher Seite, sie beginnen 1938 mit dem Einsatz der berüchtigten Legion Condor im spanischen Bürgerkrieg, respektive 1944 vor der Schlacht um Stalingrad. Zwei weitere Feldzüge widmen sich den West-Alliierten, der fünfte läßt Sie als Sowjetgeneral den Großen



Die Kampfprognose zeigt direkt über der anvisierten Gegnereinheit, wie die Chancen für beide Seiten stehen (hier links im Bild).

Vaterländischen Krieg nachspielen. Die Kampagnen haben jeweils einen anderen Sprecher für die Missionsbeschreibungen.


Die malerischen Schneelandschaften sind nicht wirklich topographisch.

Glorreiche Siege

Je nachdem, ob Sie einen glorreichen, normalen oder taktischen Sieg erreichen, erhalten Sie mehr Prestige und springen teilweise in unterschiedliche Folgemissionen. Die Zahl der zum Sieg benötigten Runden entscheidet über das Ausmaß des Erfolgs, netterweise wird jetzt immer angezeigt, wieviel Runden noch bleiben. Verpaßt man selbst den taktischen Sieg, führt die Niederlage zum sofortigen Spielende. Das durch Zerstören von Gegnern und Einnehmen von Ortschaften erworbene Prestige verprassen Sie für Verstärkungen, Einheiten-Upgrades und neue Truppen. Zur Vereinfachung wurde das Prinzip der Vorgänger abgeschafft, zwischen normaler und Elite-Verstärkung zu unterscheiden: Kampfeinheiten, die unter die anfänglichen 10 Stärkepunkte gefallen sind, behalten beim »Verarzten« ihre Erfahrungspunkte bei. Letztere gibt es für erfolgreiche Kämpfe; sie führen in fünf Stufen zu besseren Fähigkeiten. Wie gewohnt, nehmen Sie Ihre Kerntruppen von Mission zu Mission mit, wodurch diese immer besser werden.

Besondere Truppen-Kommandeure

Wenn eine Einheit extrem viel Schaden beim Gegner anrichtet, bringt sie mit einer gewissen Chance einen Anführer hervor. Der taucht auf dem Spielfeld als kleines Nationalitätensymbol auf. Der Anführer ist fortan seinem Verband fest zugeordnet und schenkt ihm zwei Spezialfähigkeiten. »Anhaltendes Feuer« zum Beispiel erlaubt es, zweimal hintereinander anzugreifen, mit der Fähigkeit »Straßenkämpfer« muß man den Verschanzungswert der Gegner in Städten nicht mehr beachten. Wird ein Trupp vernichtet, geht auch der Kommandeur verloren.

Verbessertes Kampfsystem

Schon in den bisherigen General-Spielen verteidigten Artillerie und Flak benachbarte Einheiten, wenn diese angegriffen wurden. Dieses System wurde so erweitert, daß sich die passive Verteidigung nun über die gesamte Feuerreichweite erstreckt. Das macht die oft sowieso schon komplexen Situationen auf dem Schlachtfeld (eingegrabene Infanterie, die von Artillerie gedeckt wird, die ihrerseits von einer Flak-Batterie geschützt wird) noch komplizierter. So kann ein Angriffsversuch auf einen harmlosen Spähpanzer im Geschoßhagel dreier im Umland verstreuter Geschütze im Fiasko enden. Profis freuen sich über die Herausforderung, Einsteiger rätseln, weshalb ihre Elitetruppe gerade das Zeitliche gesegnet hat.

Die Schußreichweite der moderneren Panzer wurde auf 2 Hexfelder gesteigert, die Megaklötze können damit Infanterie angreifen, ohne selbst irgendwelchen

Jörg Langer

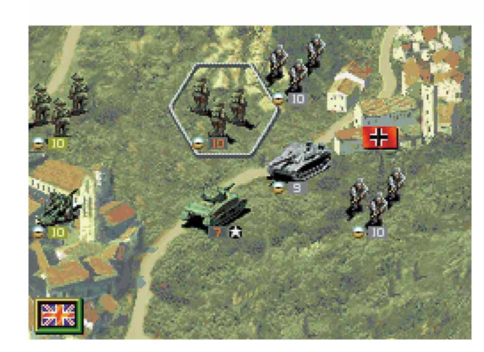


Panzer poltern über Postkarten

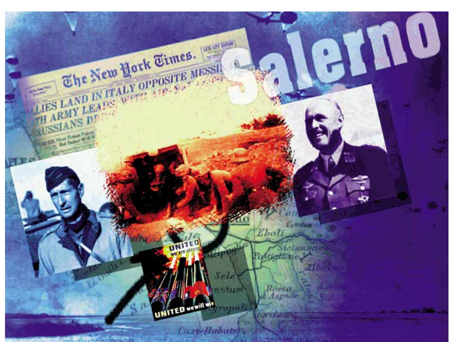
Dies ist der neunte Bericht zu einem Programm der General-Serie, den ich in meiner Spieletester-Kariere schreibe – und trotzdem kann ich der Serie noch einiges abgewinnen. Die fast schon idyllische Schlachtfeldgrafik macht einfach Lust aufs Spiel. Doch Panzer 3D erweist sich noch immer als beinharte Taktikkost: Durch simples Drauflosklicken ist keine der Missionen zu gewinnen; oftmals muß man zu Beginn quasi perfekt spielen, um später eine Chance zu haben. Die kernigen Soundeffekte unterstützen die gelungene Präsentation; nur in Sachen Übersicht (Stichwort Einheitenerfahrung) hat SSI einen Schritt nach hinten getan.

Kaum weiterentwickelt

Ich frage mich freilich, weshalb die General-Serie sich seit 1995 nicht entscheidend fortentwickelt hat. Wäre es so schwierig, einmal andere Siegbedingungen als »Erobere alle Zielstädte innerhalb von x Runden« einzubauen? Im Quasi-Vorgänger Pazifik Admiral gab es doch zumindest ein differenziertes Siegpunkte-System! Profitaktiker stören sich nicht weiter an solchen Kleinigkeiten: Sie sitzen wieder bis spät in die Nacht vor einer vertrackten Verteidigungsstellung fest, die sie dann nach langem Herumprobieren doch noch mit Bravour sprengen. Ich mag dieses Prinzip, doch Einsteiger sollten die Finger von Panzer 3D lassen.


Kleine Symbolkunde: Die gelb umrandete Flagge (links unten) deutet auf ein Missionsziel hin. Die Artillerie nördlich davon darf ziehen (gelbe Stärkeangabe) und feuern (Silberkugel links neben Stärke). Der östlich davon stehende Panzer hat schon gezogen und gekämpft, und verfügt über einen Anführer (kleiner Stern rechts neben Stärke).

Schaden abzukriegen. Außerdem dürfen sie nach der Vernichtung eines Gegners häufig die Bewegung fortsetzen und nochmal angreifen. Eine weitere Änderung hat es beim anfänglichen Aufstellen der Armee gegeben: Sie müssen nicht sofort alle Bataillone plazieren, sondern können im Extremfall immer nur ein Hexfeld besetzen, die Einheit bewegen, und dann das Feld neubesetzen. Und noch eine Neuerung: Flugzeuge benötigen keinen Sprit mehr, was peinliche Bruchlandungen verhindert.





In den Kampagnen werden stimmungsvolle Filmcollagen vor jedem Szenario gezeigt.

Martin Deppe



Flexibler als vorher

Zuerst kam mir Panzer 3D wie eine Reminiszenz an die Echtzeit-Strategie vor: Dreidimensional angehauchte Truppen und hübsch gemalte Landkarten scheinen die bekannten Five-Stars-Vorgänger lediglich grafisch aufzupäppeln. Doch SSI hat sich einiges einfallen lassen, um wieder aufs Schlachtfeld zu locken – und neue Freunde zu gewinnen. Mir gefallen besonders die unterschiedlichen Defensiv-Waffenreichweiten. Durch die sofort losschlagenden frisch rekrutierten Streiter spielt sich Panzer 3D erheblich flexibler als seine Vorgänger.

Sand im Getriebe

Leider gibt es auch Sand im Panzergetriebe: Einheitenerfahrung oder Spezialfähigkeiten eines Trupps erkenne ich erst nach zwei Mausklicks, statt sie immer angezeigt zu bekommen. Und auf bräunlichen Landkarten bräunliche Soldaten in bräunlichen Wäldern herauszupicken ist auch nicht jedermanns Sache. Zum Glück geht die Steuerung noch so locker von der Hand wie eh und je. Dieses Mal hat SSI nochmal viel Gutes aus dem General-Spielprinzip herausgeholt – ob das einst geniale Konzept noch viele Wiederbelebungen verträgt, halte ich allerdings für zweifelhaft.

Liebevolle Grafik

Die 32 Schlachtfelder sehen aus wie für eine Landschafts-Postkarte gemalt, auch wenn ein (jederzeit einblendbares) Hexfeldgitter darunterliegt. Die Kampfeinheiten können sich in alle sechs Richtungen drehen, was aber keine spielerischen Auswirkungen hat. Dummerweise sind die Witterungsbedingungen (klar, bewölkt, Regen, Schnee) nicht mehr auf einen Blick zu erkennen. Erst ein Druck auf die »1«-Taste bringt Klarheit. Zwar werden auf Wunsch direkt über der Einheit einige Daten eingeblendet, doch die Angabe über ihre Erfahrungsstufe fehlt. Um den Level herauszubekommen, müssen Sie erst die Einheit anwählen und dann rechtsklicken. Und um die Spezialfähigkeiten eines Anführers zu sehen, ist gar noch ein weiterer Klick notwendig.



Die Kampagnen-Texte wurden mit Klischees angereichert: Engländer trinken Tee, Amis rauchen Zigaretten und Sowjets schwafeln von Marx und Lenin.

Ansonsten funktioniert das Interface gewohnt gut: Bewegungen dürfen rückgängig gemacht werden, solange kein neuer Gegner enttarnt wurde; die (wieder mal recht ungenaue) Kampfprognose hilft beim Auflösen der puzzleartigen Kampfsituationen. Eine kleine Änderung erhöht den Komfort sogar noch: Bewegen und Kämpfen stellen zwei getrennte Aktionen für jede Einheit dar. So kann ein Geschütz feuern, dann rücken Panzer und Infanterie vor, und erst danach bewegt sich auch das Geschütz. Bis auf Aufklärer dürfen die Truppen eine einmal unterbrochene Bewegung nicht fortführen, auch wenn Bewegungspunkte verbleiben.

Bis zu vier Spieler

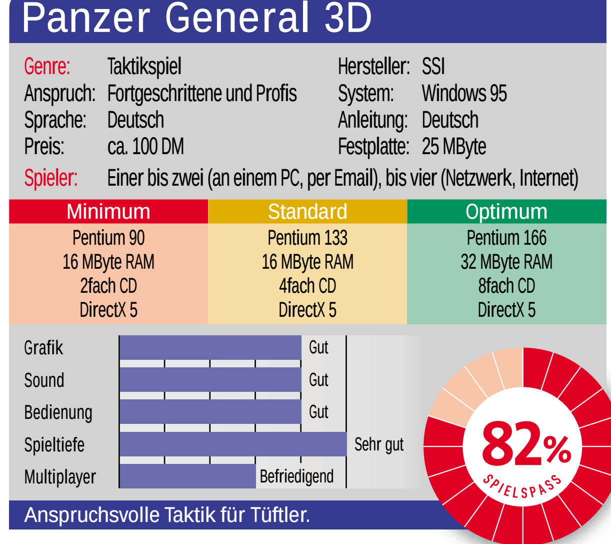
Viel Mühe haben sich die Designer mit den Einheiten-Statistiken gegeben. Zu jedem Kampfverband läßt sich abrufen, in welchen Szenarios er im Erfahrungslevel gestiegen ist und wieviele Gegner welcher Truppenklasse (z.B. Panzer, Infanterie, Bomber) er bislang besiegt hat.

Mit dem integrierten Editor erstellen Sie eigene Schlachten, können aber keine Einheitenwerte ändern. Wozu auch, insgesamt stehen rund 360 verschiedene Boden- und Lufteinheiten zur Wahl. Im Multiplayer-Modus dürfen auch drei oder vier Spieler gegeneinander antreten. Ärgerlich: Der Replay-Schalter (zum erneuten Abspielen des gegnerischen Zuges; unabdingbar beim Spiel an einem PC) ist zwar über das sogenannte Email-Spiel vorhanden, funktionierte bei unserem Testmuster aber nur fehlerhaft. LA



Eine unserer Elite-Einheiten hat Erfahrungsstufe 5 und einen besonderen Anführer.

Für jeden Sieg erhalten Sie Orden spendiert.



Panzer General 3D

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 DM	Festplatte:	25 MByte

Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, per Email), bis vier (Netzwerk, Internet)

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
DirectX 5	DirectX 5	DirectX 5

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend

82% Spielspass

Anspruchsvolle Taktik für Tüftler.

Missions-CD zum Kellerspektakel

Deeper Dungeons

Dungeon Keeper

Das Böse ist immer und überall. Zumindest eine Missions-CD lang dürfen Sie wieder tapferen Helden den Garaus machen.

Zu den erfolgreichsten Neuerscheinungen dieses Jahres gehört Bullfrogs Dungeon Keeper. Das ist auch wenig verwunderlich, denn Peter Molyneux' Gewölbe-epos sprach Spieler der unterschiedlichsten Fraktionen an. Es gilt, ein eigenes Gewölbe zu errichten, Monster anzusiedeln und den Keller gegen gegnerische Kerkerbauer und eindringende Helden zu verteidigen. The Deeper Dungeons ist die offizielle Missions-CD von Bullfrog.



Ein Zauberer beim Öffnen einer magisch versiegelten Tür.

Der Avatar ist zurück

15 neue Solo-Levels erhalten Sie mit dem Zusatzpack. Allerdings haben Sie, anders als beim Hauptprogramm, von vornherein Zugriff auf jede Karte. Deshalb können Sie sich sofort in den Kampf gegen den aus der Ultima-Serie bekannten Avatar stürzen, der Ihnen im letzten Level gehörig einheizt. Auch alle anderen Szenarien sind ein ganzes Stück schwieriger als im Hauptprogramm.

Update inklusive

Auch der Programmcode wurde überarbeitet. Die Computergegner können nun Räume verkaufen, außerdem finden sie leichter die Goldreserven. Sie selbst dürfen den Imps keine Gegenstände mehr abnehmen, außerdem teleportieren sich Ihre Kreaturen nicht mehr in feindliche, unentdeckte Gebiete. Fällt der Anführer eines Heldentrupps, wird flugs ein neuer gewählt. Laut Herstellerangaben soll auch die Grafik überarbeitet worden sein, während unserer Testphase war davon allerdings nichts zu bemerken. Abgerundet wird The Deeper Dungeons von 15 zusätzlichen Multiplayerlevels, die bis zu acht menschlichen, konkurrierenden Gewölbehütern neue Arenen bieten. MIC



Die Truppen des Avatar bekommen Sie erst im letzten Level zu sehen.



Die Kämpfe sind noch sehr unübersichtlich.

Michael Schnelle

Wie wär's mit...?

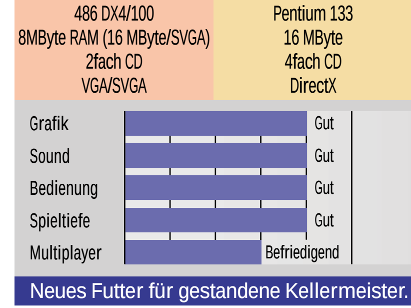
The Deeper Dungeons ist für mich eine »Wie wär's mit...?«-Erweiterungs-CD. Wie wär's zum Beispiel mit ein paar neuen Zaubersprüchen oder Extraräumen gewesen? Wie wär's wenn zumindest ein anderes Monster auftauchen würde, und vor allem: Wie wär's mit der Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten?

Immerhin sind die neuen Missionen teilweise sehr knifflig aufgebaut und nichts für Einsteiger. Geübte Gewölbebauer werden ihre Freude an Heldentrupps haben, die erscheinen, bevor das erste Monster in ihre Höhle einzieht. Oder sich an Karte Nummer 14, die Sie mit nur einer einzigen Spinne gewinnen müssen, die Zähne ausbeißen. Sofern Sie gern den Bösewicht spielen, ist The Deeper Dungeons ein Muß. Echte Neuerungen werden Sie aber nicht finden.

The Deeper Dungeons

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Bullfrog
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	MS-DOS & Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	70 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486 DX4/100	Pentium 133	Pentium 166
8MByte RAM (16 MByte/SVGA)	16 MByte	32 MByte
2fach CD	4fach CD	6fach CD
VGA/SVGA	DirectX	DirectX



79% Spielspass

Neues Futter für gestandene Kellermeister.

Echtzeitschlachten im Spielfilmlook

Myth – Kreuzzug ins

Das ist neu: Anstatt stur von oben aufs Schlachtfeld zu blicken, dürfen Echtzeit-Strategen bei Myth rasante Kamerafahrten unternehmen.



Prügelei zwischen Fachwerkhäusern. Unten geben unsere Bogenschützen der Infanterie Deckung.

Martin Deppe



Fast ein Actionspiel

Myth erinnert vom Spielprinzip her stark an Demonworld. Auch hier ist es oft entscheidend, im richtigen Augenblick die richtige Formation einzunehmen. Weil das Kampfgeschehen bei Myth aber in Echtzeit abläuft, kommt schnell Hektik auf. Also verzichte ich häufig auf die komplexen Manöver und hetze meine Jungs stur dem Feind auf den Pelz. Extrem actionlastig wird's, wenn ich mit Bogenschützen arbeite: Die schicke ich auf meine Opfer zu, gebe ein paar Salven ab und ziehe sie wieder zurück. Leider stellen sich die Krieger in Engpässen und auf Brücken recht dösig an: Oft waten sie durch Flüsse, weil ihre Kameraden gerade die Brücke blockieren und partout keinen Platz machen.

Die linearen Missionen fallen sehr abwechslungsreich aus und bauen logisch aufeinander auf. Liebgewonnene Streiter darf ich meist ins nächste Szenario übernehmen – prima. Allerdings fehlt mir ein wenig Truppenmanagement zwischen den einzelnen Missionen, und ab und zu verzweigende Aufträge wären auch nicht schlecht gewesen. Dennoch hebt sich Myth positiv von vielen Echtzeit-Konkurrenten ab, da es wegen der freien Kameraführung wie ein spannender Spielfilm wirkt.

Nein, wir haben nicht versehentlich die falschen Bilder abgedruckt: Myth ist wirklich ein Echtzeit-Strategiespiel. Daß die Fotos stark an Szenen aus einem Historienfilm erinnern, liegt an der frei wählbaren Kameraperspektive. Die läßt Sie Ihre Betrachterposition stufenlos verändern, was Schwenks und Zooms durch einfachen Tastendruck ermöglicht. Eine eingeblendete kleine »Radarkarte« zeigt stets den momentan gewählten Schlachtfeldausschnitt an, damit Sie nicht die Orientierung verlieren. Eigene Truppen leuchten auf dem Radar grün auf, feindliche rot.

Die Perspektivenwechsel sind zwar gewöhnungsbedürftig, doch bereits nach kurzer Zeit kommt man damit klar und weiß die Möglichkeiten zu schätzen: So kann man die eigene Attacke aus feindlicher Sicht verfolgen oder hinter Bäumen lauernde Soldaten aufspüren. Wie bei einem Videorecorder können Sie Gefechte sogar als Film speichern und wieder abspielen – ebenfalls mit freier Wahl der Betrachterposition.

3D- Terrain

Myth spielt in sehr realistisch wirkenden Landschaften, die das Kampfgeschehen stark beeinflussen. So prallen Speere und Pfeile von Bäumen ab, die das Schußfeld blockieren, höher positionierte Schützen feuern weiter als die Kollegen im Tal. Auch Regen- und Schneefälle haben Auswirkungen; etwa dann, wenn Explosivkörper auf nassem Boden nicht zünden. Selbst ohne 3D-Beschleunigerkarte wirken die Landschaften sehr plastisch. Haben Sie dagegen eine 3D-Grafikkarte in Ihrem Rechner, sehen vor allem die Einheiten um einiges besser aus, außerdem wird die Grafik dann um Spiegel- und Transparenzeffekte ergänzt.



Unsere Jungs dringen in eine Arena ein.

Explodierende Kamikaze-Wichte

Die Fantasywelt wimmelt nur so von garstigen Gestal-

Ungewisse

ten, die der dunkle Fürst Balor um sich schart. Hackebeilschwingende Zombies oder schwebende Speerwerfer sind da noch das geringste Übel. Viel bedrohlicher fallen etwa die Wichte aus, die Ihren Mannen entgegenwanken und in Kamikaze-Manier explodieren. Untote Priesterinnen schleudern Energieblitze, die jedes Stromkraftwerk vor Neid erblassen lassen.

Doch auch Ihre Truppen sind nicht ohne. Knuddelige Kampfzwerge werfen mit Sprengsätzen und schalten so ganze Heerscharen aus. Die explosiven Geschosse lassen sich auch verbuddeln und »fernzünden«. Heiler flicken angeschlagene Kameraden wieder zusammen.


Übelwicht Balor (in weißer Rüstung) schleudert einen Blitz.



Schön anzuschauen: Truppen spiegeln sich im Wasser.

Doppelreihe oder Keilformation?

Damit Ihre Streiter nicht kreuz und quer durch die Landschaft tapsen, sorgen zehn Formationsbefehle für Disziplin. Auf Tastendruck bilden die Truppen flugs einen Kreis, nehmen eine Keilformation ein oder stellen sich in Reihe auf.

Praktisch wurde auch das Problem gelöst, bestimmte Truppentypen aus dem hektischen Getümmel zu fischen: Ein Doppelklick auf einen Bogenschützen wählt alle benachbarten Schützen mit aus.

Überlebende wiedertreffen

Je mehr Gegner eine Einheit ausschaltet, desto erfahrener wird sie. Überlebende Kämpfer treffen Sie in den folgenden Missionen wieder. Allerdings führen Sie keine Kernarmee durch die Kampagne, statt dessen sind Truppenzahl und Zusammensetzung bei jedem Auftrag fest vorgegeben. Wenn Sie ein Szenario beispielsweise mit Bogenschützen beginnen, setzen sich diese aus Überlebenden vorangegangener Schlachten und Frischlingen zusammen. Es lohnt sich also, erfahrene Streiter zu schonen, um so Elitekämpfer heranzubilden.

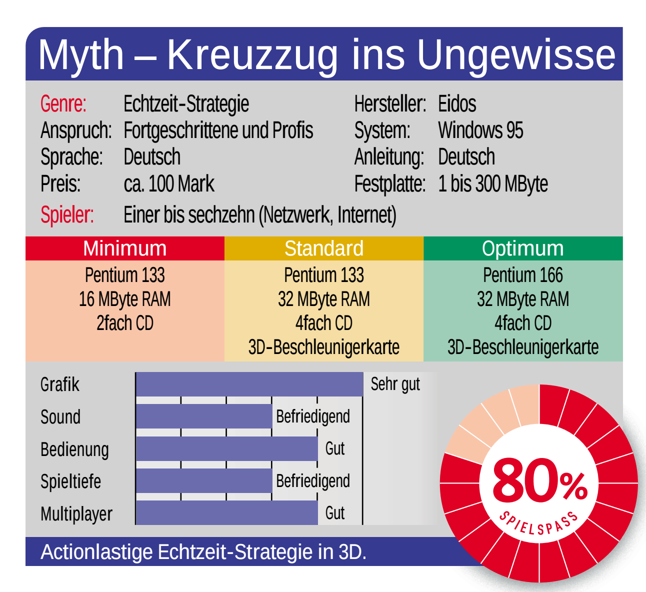
Kreuzzug gegen Fürst Balor

Der lineare Feldzug gegen Obermotz Balor erstreckt sich über 25 Szenarios. Das erste dient als Trainingsmission, in der man Ihnen die wichtigsten Kommandos einbleut, ab dann geht's richtig zur Sache. Die Missionen bauen geschickt aufeinander auf. So müssen Sie vor einer der Schlachten gegnerische Verbände über einen Fluß locken, damit sie dem Feind beim eigentlichen Gefecht fehlen. In einem anderen Szenario führen Sie einen unsichtbaren Zwerg quer durch ein feindliches Lager. Dort plaziert er Sprengsätze oder fordert mit Signalfeuern Luftunterstützung an. Der Haken bei der Aktion: Der kleine Kerl ist zwar unsichtbar, riecht aber etwas streng. Kommt ein Wächter ihm zu nahe, ist die magische Tarnung rasch aufgeflogen. Zwischen den einzelnen Szenarios können Sie Ihre Fortschritte auf einer strategischen Karte mitverfolgen. Außerdem setzt ein ausführlicher Text die Geschichte fort.


Von Hügeln schießt und trifft man auf größere Weite.

Multiplayer-Fußballspiel

Auch bei den elf Multiplayer-Szenarios beschreitet **Myth** neue Wege. Fast jedes läßt sich nämlich in unterschiedlichen Varianten spielen. Neben 08/15-Partien, bei denen der Gegner zu vernichten ist, oder »Capture the Flag«-Szenarios dürfen Sie auch Fußball spielen. Runde Felsbrocken dienen dabei als Bälle, die Ihre »Kicker« durch die Landschaft bolzen. Die Kugel muß an bestimmte Stellen gekullert oder erobert werden. Dabei gewinnt der Spieler, der in einer zuvor festgelegten Zeitspanne die meisten »Tore« erzielt oder dessen Mannschaft am längsten in Ballbesitz ist. MD



Myth – Kreuzzug ins Ungewisse

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	1 bis 300 MByte
Spieler:	Einer bis sechzehn (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 4fach CD 3D-Beschleunigerkarte	Pentium 166 32 MByte RAM 4fach CD 3D-Beschleunigerkarte

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

80% Spielspass

Actionlastige Echtzeit-Strategie in 3D.

Civilization in Echtzeit?

Seven Kingdoms

Sieben Nationen und sieben Gottheiten schickt Seven Kingdoms in den Kampf um Strategie-Krone und Käufergunst.



Mit Unterstützung unserer vier Ballisten greifen wir eine feindliche Stadt an.

Die telefonbuchdicke Anleitung ist bei Seven Kingdoms bitter nötig. Denn das Strategiespiel bedient sich nicht nur der beliebten Echtzeit-Hektik, es greift auch tief in die Civilization-Kiste: Wie im Vorbild besitzen Sie anfangs ein kleines Dorf in einer altertümlichen Phantasiewelt. Nach und nach erobern Sie andere Ortschaften und vergrößern so Ihr Imperium. Bis zu sechs andere Rassen tummeln sich ebenfalls auf der Landkarte. Mit denen können Sie kämpfen, handeln oder Allianzen gründen. Unabhängige Ortschaften schließen sich Ihrem Reich an, indem Sie die Einwohner mit Waffengewalt dazu zwingen oder eine imposante Kaserne in der Nähe errichten. Neben Gold und Nahrung gibt es drei weitere Rohstoffe, die Sie mit Ihren Nachbarn tauschen. Frische Truppen rekrutieren Sie aus der Bevölkerung – wer also eine große Armee unterhält, muß auf die Arbeitskraft der eingezogenen Untertanen verzichten. Das rächt sich schnell, weil die Zivilisten für Nahrung sorgen, Gebäude bauen oder in Fabriken schuften.


In diesem Wikingerdorf herrscht reger Karawanenverkehr.

Vom Rekruten zum Elitekämpfer

Rekruten sollte man in der Kaserne trainieren. Anfangs haben Sie für diese Aufgabe nur Ihren König, später dürfen Sie in Gasthäusern weitere Anführer anwerben. Je länger Ihre Krieger unter den Fittichen eines Ausbilders in der Kaserne weilen, desto kampfstärker werden sie. Jede der sieben Rassen verfügt über nur einen Truppentyp. So kämpft ein Normanne sowohl mit dem Schwert als auch mit der Armbrust, während ein japanischer Elitekrieger sein Gegenüber mit einem Schlag aus den Sandalen haut – Obelix läßt grüßen. Die Figuren sind seltsamerweise so groß wie das gallische Vorbild geraten – sie schauen spielend über die Gebäude drüber.

2D-Landschaft

Die Landschaft ist überwiegend zweidimensional, nur an manchen Stellen finden Sie Hochebenen. Der Fog of War läßt sich abschalten, Wälder oder Hänge beeinflussen weder Sichtweite noch Tempo Ihrer Untertanen. Gewitter, Wirbelstürme



Drei griechische Krieger schlagen eine Rebellion nieder.

oder Erdbeben zerbröseln ab und zu einzelne Einheiten und Gebäude. Begrenzte Erz-, Ton- und Kupfervorkommen bauen Sie in Minen ab; Ihre Fabriken verarbeiten die Rohstoffe dann zu Fertigwaren. Karawanen bringen die Güter zum nächsten Markt, um sie dort zu verhökern. Wie bei **Railroad Tycoon** können Sie bis zu vier



Unsere Truppen heben ein Monsternest aus.

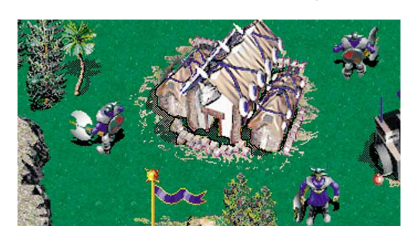
Orte bestimmen, die eine Karawane regelmäßig ansteuern soll. Auch Anzahl und Art der zu tauschenden Handelsgüter legen Sie auf diesem »Fahrplan« fest.

Spezialisten

Sie dürfen Ihre tumben Dorfbewohner zur Fortbildung schicken. So errichtet oder repariert ein Konstrukteur Bauten, Spione kundschaften fremde Städte aus, sabotieren Fabriken oder die Moral feindlicher Siedlungen. Besonders clevere Agenten bringen's noch weiter: Mit viel Glück setzt Ihr Konkurrent sie als General ein. Forscher werkeln in Labors an neuen Wunderwaffen. Dabei müssen Sie sich mit Katapulten oder ähnlichen Geschützen begnügen – anders als bei **Civilization** rumpeln nicht irgendwann Panzer übers Schlachtfeld. Sobald Sie ein Gasthaus besitzen, tauchen dort gelegentlich Söldner auf, die gegen Bares in Ihre Dienste treten.



Auch auf See wird gehandelt.



In Tempeln werden Götter beschworen.

Nationen-Schmelztiegel

Im Diplomatie-Menü tauschen Sie mit Ihren Konkurrenten Friedensverträge und Kriegserklärungen aus oder unterzeichnen Allianzen und Handelsabkommen. Hinzu kommen Tributzahlungen, Bündnisse gegen Dritte sowie Technologietransfers – also die gesamte **Civilization**-Palette. Auch innenpolitisch sind Sie gefordert. So nimmt die Bevölkerung nicht jede Ihrer Entscheidungen mit Begeisterung auf. Erheben Sie beispielsweise zuviel Steuern, bricht schnell eine Revolution aus. Hinzu kommt, daß Ihr Imperium ein wahrer Schmelztiegel der Nationen ist: Mit jedem neu eroberten Dorf gliedern Sie weitere »Ausländer« ein, die Ihnen erst einmal ablehnend gegenüberstehen. Unwillige Bürger sind nur mit Arbeitsplätzen, Fertigwaren oder Extrazahlungen zu besänftigen.

Mit göttlicher Hilfe

Sieben Gottheiten wachen über die Seven Kingdoms – eine für jede Nation. Mit einer »passenden« Schriftrolle können Sie Ihr göttliches Wesen beschwören. Allerdings sind die begehrten Schriftstücke in Monsterhorten gut behütet. Erst wenn Sie ein solches Nest ausgeräuchert haben, dürfen Sie einen Tempel bauen. In dem beschwören Sie Ihren Privatgott, der einiges auf dem Kasten hat. Der chinesische Jing Nung dient beispielsweise als fliegender Flammenwerfer, während das persische Pendant verwundete Soldaten wieder aufpäppelt.

Vor Spielbeginn können Sie die neue Zufallswelt grob vorbestimmen. In mehreren Einzelszenarios müssen Sie meist alle Gegner schlagen, eine bestimmte Bevölkerungszahl erreichen oder Schriftrollen sammeln – teilweise sogar innerhalb einer vorgegebenen Zeit. MD

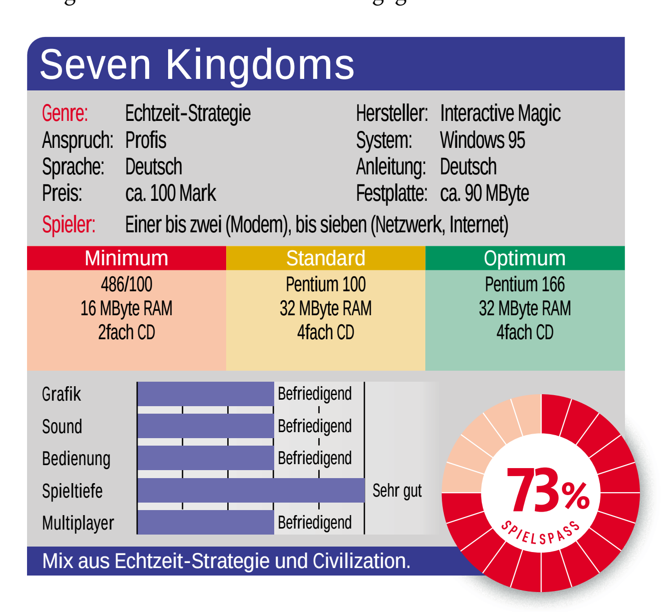
Martin Deppe



Hier ist Köpfchen gefragt

Im Vergleich mit Age of Empires kommt Seven Kingdoms tatsächlich näher an Civilization heran. So kann ich Truppen nicht einfach mit irgendeinem Rohstoff rekrutieren, sondern muß einen Dorfbewohner einziehen. Dadurch fehlt mir seine Arbeitskraft – also überlege ich dreimal, ob ich wirklich einen weiteren Soldaten brauche. Handel und Diplomatie sind sehr komplex und wichtig. Nur: Während ich mich um alles kümmere, geht das Leben in meiner Spielwelt unerbittlich weiter. Wenn ich gerade eine neue Mine samt Fabrik und Marktplatz hochziehe, bringt mich ein feindlicher Großangriff schnell zum Rödeln. Bricht dann noch irgendwo eine Revolte aus, verliere ich endgültig den Überblick – zumal meine Städte meist sehr verteilt liegen.

An Age of Empires' schöne Wuselgrafik kommt Seven Kingdoms nichts heran: Spezialisten, Dörfler und Soldaten sind hier doppelt so hoch wie jedes Gebäude und trotzdem schlecht zu unterscheiden. Wer allerdings bereit ist, sich in das sehr komplexe Spiel einzuarbeiten, wird seinen Spaß daran haben. Genre-Neulinge oder Gelegenheits-Strategen werden hoffnungslos überfordert.



Seven Kingdoms

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 90 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis sieben (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
486/100 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 100 32 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend

73% Spielspass

Mix aus Echtzeit-Strategie und Civilization.

Schlachtensimulation vom Altmeister

Sid Meier's Gettysburg

Sid Meier widmet dem amerikanischen Bürgerkrieg eine Echtzeit-Simulation.

Obwohl Sid Meiers Echtzeit-Strategiespiel Gettysburg eine der heftigsten Schlachten des amerikanischen Bürgerkriegs nachbildet, springt der Funke nicht so recht über. Über eine von oben betrachtete, dreidimensionale Landschaft laufen in Echtzeit übergroße Soldatenfiguren. »Scheinwerferspots« heben bestimmte Regimenter oder Landschaftspunkte hervor, die von einem aufklappenden Textkasten näher erklärt werden (im Stil von »Die 27. Virginier sind deine beste Einheit«). Die Landschaft zeigt nur dann alle Details, wenn Sie gerade nicht scrollen. Beim Verrücken der Karte werden alle Verzierungen wie Bäume, Häuser und Goraud Shading prozessorschonend unterschlagen. Zahlreiche Zoomstufen zeigen das halbe Schlachtfeld auf einmal oder einzelne Regimenter in Nahaufnahme.



Mit den Icons unten steuern Sie Ihre Verbände – in der Regel umständlich einen nach dem anderen.



Nur echte Könner behalten im Gewimmel einer größeren Schlacht die Übersicht.

Beinharte Simulation

Was auf den ersten Blick aussieht wie ein gefälliges Echtzeit-Strategical, entpuppt sich als hammerharte Simulation. Sie steuern Ihre Mannen indirekt, wie es auch ein echter General getan hätte. Am unteren Rand befindliche Icons bringen die Schlachtformationen zum Rennen, Ausschwärmen oder Drehen; Sicht- und Höhenverhältnisse sind ebenso wichtig wie Moral und Kondition. Flankenfeuer zwingt selbst starke Verbände in die Flucht, herumreitende Kommandeure heben den Kampfgeist ihrer Untergebenen. Farbige Linien zeigen Schußwechsel an; zum Bewegen ziehen Sie einen weißen Pfeil von Ihrer Einheit zum Ziel. Oftmals verhaken sich die Verbände aus Platzmangel; der Spieler sieht dann zu, wie sich seine Truppen umgruppieren. Am Ende einer Schlacht gibt's eine ausführliche Abrechnung; über den Sieg entscheiden verursachte Verluste und eroberte bzw. gehaltene Ziele.

Wer nicht gleich die ganze Drei-Tage-Schlacht spielen möchte, pickt sich eines von vier Tutorials oder 25 Szenarios heraus. Außerdem läßt sich auf der (immer gleichen) Landkarte ein Zufallsszenario generieren. Der Stil des gegnerischen Generals kann wie diverse andere Parameter geändert werden. LA

Jörg Langer



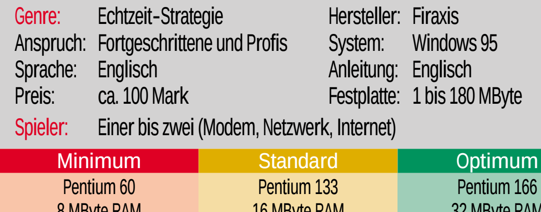
Was ist mit Sid los?

Nie hätte ich gedacht, daß von Sid Meier einmal etwas anderes kommen könnte als Hitspiele wie Pirates oder Civilization. Doch jetzt enttäuscht der Veteran mit der fast schon öden Kriegssimulation. Um mehrere Verbände gleichzeitig zu kommandieren, muß ich erst den Anführer aus dem Gewusel herauspicken und ihn per Icon Befehle geben lassen. Wenn schon Echtzeit, dann richtig: Wo ist die Gruppeneinteilung?

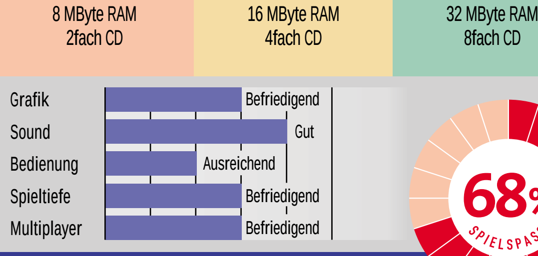
Die indirekte Steuerung paßt mir gar nicht. Anstatt einen Gegner anzuklicken, richte ich meine Schlachtreihe auf ihn aus, bis die Jungs von selbst zu schießen beginnen. Da helfen auch nette Gags wie die Hervorhebung des tapfersten Regiments nach Schlachtende nichts. Gettysburg ist solide programmiert, sehr realistisch und grafisch nett. Doch wer will schon zig Facetten der immer gleichen Schlacht nachspielen? Allenfalls historisch Interessierte oder beinharte Sid-Meier-Fans.

Sid Meiers Gettysburg

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Firaxis
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	1 bis 180 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)		



Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD



Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

68% Spielspass

Echtzeit-Schlacht für Bürgerkrieg-Fans.

Fortsetzung des Taktik-Geheimtips

Civil War Generals 2

Dieses Bürgerkrieg-Taktikspiel bietet die wohl komplexesten Kampagnen-Verzweigungen der Softwaregeschichte.

Der erste moderne Krieg in der Geschichte fand in Nordamerika statt: Die stolzen Südstaaten wollten sich vom reichen Norden lossagen und erklärten sich für unabhängig. Nach anfänglichen Erfolgen bekamen sie furchtbar einen auf den Deckel, hatten aber trotzdem die Geschichte nachhaltig beeinflußt: Alljährlich spielen in Amerika Zehntausende in authentischen Uniformen wichtige Schlachten nach, und die PC-Gemeinde freut sich seit Jahren über ein Bürgerkriegsspiel nach dem anderen. Zumindest in Amerika – hiesige Taktiker läßt der Schwarzpulver-Kult eher kalt.



Unsere Flotte soll Anlandungsstellen finden. Rechts unten die Übersichtskarte mit dem gesamten Fluß.

Jörg Langer



Ein Tip für Insider

Mir hat vor einem Jahr schon der Vorgänger gefallen: Formationswechsel, Moral- und Siegpunkte-Regeln sowie das Ausrüsten der Truppen brachte erstaunlich viel Bürgerkriegs-Flair rüber. Der Nachfolger wurde vorsichtig erweitert, so gibt's jetzt zwei Zoomstufen. Die Liebe zum historischen Detail ist sehr löblich, auch wenn sie hierzulande kaum gewürdigt werden dürfte.

Keinerlei Mass-Appeal

Die Grafik wirkt mittlerweile gerade noch ausreichend. Verglichen mit einem Panzer General 3D muß sich Sierra schon fragen lassen, ob ein bißchen Lifting nicht drin gewesen wäre. Außerdem werden nur echte Taktikfans die verzweigenden Kampagnen und vielen kleinen Finessen des Spiels zu schätzen wissen – oder gar den überkomplexen Editor. Alle anderen sind bei Programmen wie Demonworld, Panzer 3D oder Incubation viel besser aufgehoben.

200 Szenarios

Schon vor einem Jahr veröffentlichte Sierra Civil War General, das sich zwar nicht sonderlich toll verkaufte, für gewiefte Taktiker aber einen Geheimtip darstellte. Im Nachfolger spielen Sie nicht nur eine Kampagne als Föderationsgeneral General Lee, sondern sage und schreibe 17 – und das auch noch auf beiden Seiten. Diese Feldzüge reichen von kurzen Intermezzos bis zum ganzen Bürgerkrieg, und setzen sich aus 45 historischen sowie 157 alternativen Szenarios zusammen. Je nach Ausgang einer Schlacht wird zu einer bestimmten anderen verzweigt, so daß sich Erfolge und Patzer tatsächlich auswirken.

Modernere Waffen

Aus den ehemals vier Truppentypen sind zwölf geworden, inklusive Schiffen, Pionieren, Belagerungsartillerie und Truppenführern. Diese Verbände hoppeln oder fahren in ein bis zwei Formationen rundenweise über Hexfelder, greifen Gegner an und ziehen sich wieder zurück – Moral und Erschöpfungsgrad sind wichtiger als die Erfahrung. Neben vorgegebenen Siegpunkte-Hexfeldern gewinnen auch Stellen, um die besonders erbittert gekämpft wurde, große Punkte-Bedeutung. So kann aus einem vormals unwichtigen Hügel im Laufe des Kampfs die alles entscheidende Position werden. Zwischen den Schlachten kaufen Sie Ihren Bataillonen (die sie von einer Mission zur nächsten mitnehmen) bessere Gewehre und Kanonen. Wem der Szenario-Overkill noch nicht reicht, darf sich mit dem beiliegenden Editor eigene basteln. Ein gut gemeintes, aber sehr unscharfes Video will Einsteigern die ersten Schritte erleichtern. LA

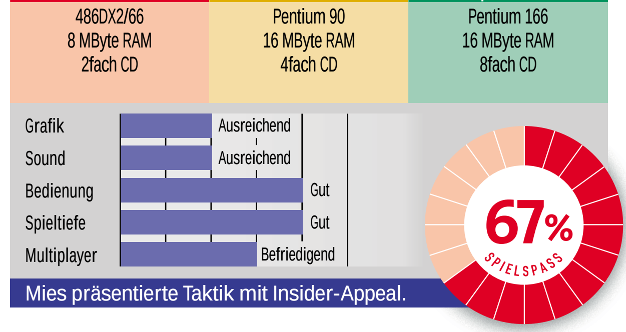


Die von Norden anrückenden Unionstruppen bedrängen die Südstaatler sehr.

Civil War Generals 2

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	45 bis 256 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (abwechselnd, Modem, Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
486DX2/66	Pentium 90	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD



Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

67% Spielspass

Mies präsentierte Taktik mit Insider-Appeal.

Fred vom Jupiter

Conquest Earth

Heute in der Echtzeit-Arena: Mollusken-Monster vs. wehrhafte Erdlinge. Doch wer hat Steuerung und strategischen Anspruch auf dem Gewissen?

Freunde, Jovianer, Landsleute! Die Umstände des rätselhaften Himmelskörpers, der auf unsere Heimat Jupiter plumpste, sind geklärt. Anscheinend handelt es sich bei dem metallischen Gegenstand um eine unbemannte Raumsonde. Nach astronomischen Berechnungen stammt sie vom dritten Planeten unseres Sonnensystems. Der Ältestenrat ist verblüfft, da man diesen Himmelskörper bislang für eine unbewohnbare Sauerstoff-Hölle hielt. Die niederen Lebensformen, die uns ihr virenverseuchtes Altmetall ungefragt vorbeischickten, werden teuer für diese Frechheit bezahlen. Unsere Raumflotte bricht in Kürze auf, um den Absender-Planeten zu okkupieren und mit unserer leckeren Schwefel-Atmosphäre anzureichern. Es gibt nur ein Ziel: **Conquest Earth**!



Heinrich Lenhardt



Konfusion macht sich breit

»Hallo Jupiter, hier spricht der Expeditionsleiter. Intelligentes Leben scheint auf der Erde dünn gesät zu sein.« Sich trödelig im Weg herumstehende Einheiten und stur ins Verderben tappende Gegner bringen Conquest Earth nicht in den Verdacht, das cleverste Echtzeit-Strategiespiel des Universums zu sein.

Die Missionen sind stramm in Richtung »alles plattmachen« getrimmt. Leider ist der Selbsterhaltungstrieb der eigenen Einheiten lausig. Zwar lassen sich verschiedene Verhaltensmuster wählen, aber was man nicht selber anpackt, geht leicht in die Hose. Immerhin kann es schon recht spannend sein, wenn man mit einem Stoßtrupp durch Nebelschwaden watet, hinter jeder Ecke ein Alien vermutend.

Als es an die Bedienung ging, sind die Designer wohl selber ein bißchen in Schwefelschwaden rumgetappt. Die dicken Displays, die den rechten Bildrand zumüllen, kann ich mit keinem Tastendruck der Welt ausblenden. Um die nicht ganz unwichtige Aktion des Einheitenbaus zu vollbringen, muß ich aber die Spacetaste gedrückt halten und dabei mühsam krümelige Icons anvisieren. Gegen die harte Genre-Konkurrenz wird sich das Programm schwer tun. Conquest Earth ist umständlich, eintönig und stellt größenwahnsinnige Hardware-Anforderungen.

Großangriff der Giftgas-Schnüffler

In den Hintergrundstorys von Computerspielen verursachen NASA-Sonden mehr Trouble als die Raumstation MIR in ihrer gesamten Laufbahn. Dank des Jupiter-Zwischenfalls haben wir zwei Parteien (Bionics und Jovianer), die sich wenig grün sind. So etwas kann in diesen Tagen eigentlich nur zu einem Echtzeit-Strategiespiel führen. Auf beiden Seiten stehen Ihnen rund 30 Missionen bevor, die Sie der Reihe nach mit immer mehr Einheiten und Technologien vertraut machen. Eine etwas grübelintensivere Alternative ist der Kampagnen-Modus. Hier entscheiden Sie zwischen den Schlachten, welche Einheiten als nächste erforscht und produziert werden. Da kann es sich lohnen, den nächsten Einsatz um ein paar Spieltage zu verzögern. Zwar erstarkt der Gegner in dieser Zeit, aber Ihre Wissenschaftler haben bis dahin vielleicht eine wichtige neue Einheit vollendet.

Egal, ob Missionen mit oder ohne Forschungs-Intermezzo, die Steuerung im Einsatzgebiet ist die gleiche. Die rechte Maustaste dient zum Anwählen von Einheiten und legt außerdem Zielpunkte fest. Linksklicken steht hingegen für Schießen. Per Leertaste rufen Sie auf Seiten der



Zwei Jovianer bilden eine neue Einheit.



Mit Helikopter und Granaten verteidigen die Erdlinge ihren Stützpunkt.




Zwei identische Szenen im Farb-Vergleich: Die bunteren Highcolor-Hintergründe (unten) verlangen nach 32 MByte RAM.



Die Monitore verraten, was gerade an anderen Stellen der Karte passiert.



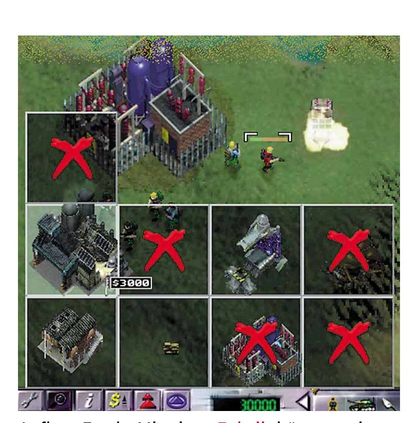
Die Menü-Struktur der Jovianer-Kampagne ist bunt und wirr.



Forschung und Produktion bei der Bionic-Kampagne.

Bionics das Baumenü auf, mit dem neues Fußvolk, Fabriken und Fahrzeuge auf die Karte gezaubert werden.

Da man nicht alle Flöhe gleichzeitig hüten kann, gibt es jeweils drei Angriffs- und Verteidigungsmuster, die man den eigenen Truppen verpaßt. Doch das Delegieren geht oft an die Nieren – entscheidende Vorstöße und Schlachten sollten Sie lieber selber steuern. Action-Fans können einzelne Einheiten sogar direkt mit den Cursortasten rummanövrieren. Doch dann findet man sich allzu oft in Dauerfeuer-Manier wild seine Maus beklickend wieder, um eine gegnerische Offensive mit Raketen und Granaten zu beantworten.



Aufbau Earth: Mit einer Fabrik können wir Jeeps, Panzer & Co. produzieren.

Überwachung mal 3

Eine Besonderheit von Conquest Earth sind drei Überwachungsfenster, die einen guten Batzen der Spielfeld-Grafik verschlingen. Diese Displays dienen zum Einblenden von Statistiken und Spionagebildern. Sobald die entsprechende Satellitentechnik entwickelt ist, können Sie bestimmte Punkte des Spielfelds in einem Monitor überwachen lassen.

Wählen Sie statt der irdischen Verteidiger die jovianischen Invasoren, gibt's ein paar spürbare spielerische Änderungen. Zum einen werden Sie mit einer Menüstruktur im Alien-Look konfrontiert (ebenso bunt wie verwirrend), zum anderen erforschen Sie die hohe Kunst des Morphens. Damit lassen sich mehrere kleine Einheiten zu einer großen zusammenfassen. Das ist auch bitter nötig, denn die Gen-Fabriken spucken nichts anderes aus als Standard-Kämpfer vom Typ Walker. Ferner läßt sich ein Jovianer bei entsprechendem Wissensstand in einen harmlosen Felsen morphen. Naheliegend, daß man in dieser Tarnung prächtig den Verbänden des werten Gegners auflauern kann.

Wer nach langem Ringen eine Mission vergeigt hat, darf herzhaft fluchen. Der Spielstand läßt sich nur zwischen den Einsätzen speichern, aber nicht mittendrin. Als Trostpflaster stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl. Technik-Tücke: Wer nur 16 MByte RAM hat, nimmt besser mit dem weniger bunten 256 Farben-Modus vorlieb. HL

Martin Deppe



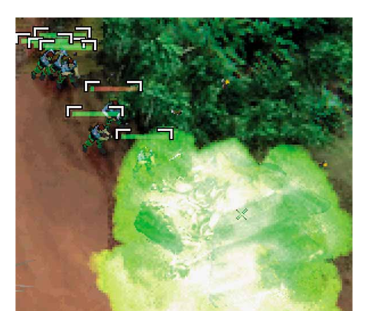
Ich habe mehr erwartet

Schade – aus dem Strategiepart hätte man mehr machen können. Schließlich ist Conquest Earth das erste Spiel seines Genres, bei dem ich entscheiden darf, wo und womit ich als nächstes zuschlagen will. Doch die simple Ressourcenverteilung auf Forschung und Starttruppen ist arg dünn ausgefallen.

Dafür gefällt mir, daß die verfeindeten Parteien sich wirklich sehr unterschiedlich spielen: Bewährte Taktiken der Jupitianer gehen auf bionischer Seite furchtbar in die Hose – und umgekehrt.



Die Jovianer pusten den blauen Sauerstoff-Nebel weg.



Beliebtes Missionsziel: »Radieren Sie die Basis des Gegners aus«.

Conquest Earth

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Eidos Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 120 Mark	Festplatte:	210 oder 280 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM	32 MByte RAM	64 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	12fach CD
2 MByte Video-RAM	4 MByte Video-RAM	4 MByte Video-RAM

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

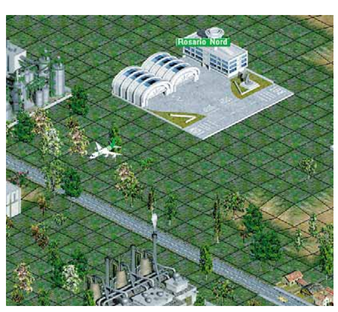
60% Spielspass

Action-Strategie mit nerviger Bedienung.

Luftraum-Erweiterung

Der Industrie Gigant Expansion Set

Erweitern Sie Ihr Transportimperium. Mit Schiff und Flieger werden völlig neue Spielstrategien möglich.



Flugtransporte sind nicht gerade billig.

Einer der Überraschungserfolge dieses Jahres war der Industrie Gigant. Auf den ersten Blick ein Klon von Transport Tycoon, offenbarte das Wirtschaftsspiel aus Österreich genügend Eigenständigkeit, um auch längerfristig zu unterhalten. Mit dem Expansion-Set wird für Fans endgültig die Dauermotivation gesichert.



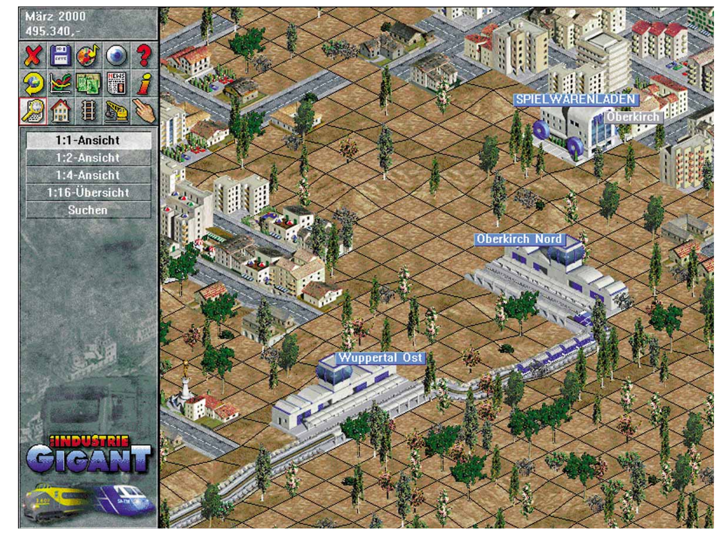
Durch Schiffahrt sind Inselszenarien möglich geworden.

Zu Wasser und in der Luft

Im Hauptprogramm standen Ihnen bislang lediglich zwei verschiedene Transportmittel zur Verfügung. Als Alternative zu Eisenbahn und LKWs vermißten viele Spieler Schiffs- und Flugverkehr. Die werden nun nachgeliefert. Bauen Sie Flughäfen, um auch größere Strecken schnell überwinden zu können. Billiger, aber auch langsamer sind Containerschiffe. Außerdem kann in den Hafenanlagen immer nur ein Kahn gleichzeitig abgefertigt werden.

Es lockt der Süden

Als neues Terrain verhält sich Südeuropa wirtschaftlich in etwa so, wie die alte »Süden«-Landschaft. Darin angesiedelt sind neun Extra-Szenarien und neun zeitlich begrenzte Missionen. Außerdem wurde das Hauptprogramm kräftig geliftet. So können Sie bis zu 5 mal 5 Kästchen große Felder mit einem Schlag heben oder senken und daraufstehende Gebäude abreißen. Beim Neubau von Häusern werden sogar sämtliche im Weg stehenden Hindernisse automatisch entfernt. Eine besonders nützliche neue Option findet sich im Statistik-Menü. Per Mausklick gelangen Sie von dort aus gleich in sämtliche Fabriken und Geschäfte. Über »Suchen« wird die Landkarte automatisch zu dem gewählten Fahrzeug oder Gebäude gescrollt. Und im Editor lassen sich nun auch sämtliche Rohstofflieferanten völlig frei plazieren. MIC



Südeuropa ist neu zu den Szenarien hinzugekommen.

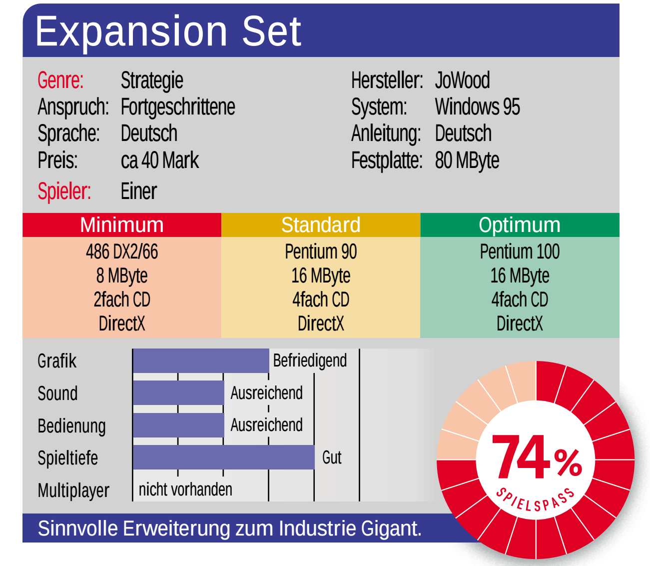
Michael Schnelle



Unentbehrlich für Fans

Das Expansion Pack ist genauso geraten, wie ich mir eine echte Erweiterungs-CD vorstelle. Neue Szenarien, Landschaften und Missionen werden durch sinnvolle Programmänderungen ergänzt, die zeigen, daß die Entwickler tatsächlich die Kritik ihrer Kunden ernstnehmen.

Bei all dem Lob darf aber nicht unerwähnt bleiben, daß die Steuerung nach wie vor sehr gewöhnungsbedürftig ist. Trotz der neuen Hilfsfunktionen brauche ich immer noch einige Geduld, um einen Transporter zu anderen Depots umzuleiten. Und das Scrolling ist umständlich wie eh und je. Doch davon lassen sich echte Industrie-Giganten nicht beeindrucken. Für sie ist das Expansion Set unentbehrlich, allein schon wegen der neuen Transportmittel.



Expansion Set

Genre:	Strategie	Hersteller:	JoWood
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca 40 Mark	Festplatte:	80 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486 DX2/66	Pentium 90	Pentium 100
8 MByte	16 MByte	16 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	DirectX

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	nicht vorhanden

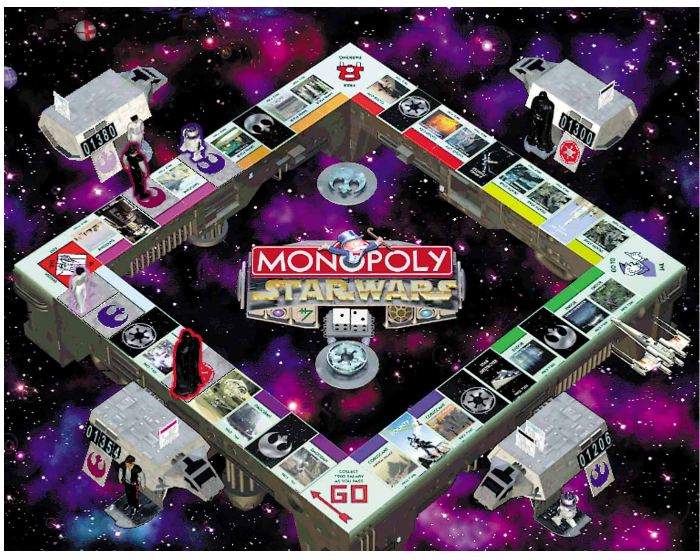
74% Spielspass

Sinnvolle Erweiterung zum Industrie Gigant.

Han Solo auf der Schloßallee

Monopoly Star Wars Edition

Lord Vader ist pleite, Luke bald Millionär: Bei der neuesten Monopoly-Variante trifft man alte Bekannte.



Die Macht des Geldes: Luke und Konsorten schachern eifrig.

Während der Weltwirtschaftskrise in den dreißiger Jahren entstanden, hat Monopoly manch gemütlichen Familienabend auf dem Gewissen. Auch auf PCs taucht der Klassiker immer mal wieder auf; gerade zwei Jahre ist es her, daß sich Westwood das kapitalistischste aller Spiele vornahm. Was lag näher, als den Brettspielhit mit der Krieg der Sterne-Saga zu verquicken?

Familie Skywalker

Anstelle schnöder Holzpöppel schieben Sie die bekannten Filmfiguren übers digitale Brett. Neben Han Solo samt Wuschel-Wookie, R2D2, Kopfgeldjäger Boba Fett und einem Stormtrooper darf der Skywalker-Clan natürlich nicht fehlen: Luke tritt gegen Schwesterchen Leia und die lebende Herz-Lungen-Maschine Vater Vader an. Nur Goldknabe C3PO hat besseres zu tun, denn er kommentiert das Spielgeschehen mit der Original-Synchronstimme. Allerdings dürfen nur sechs Spieler gleichzeitig mitmachen. Auf Wunsch übernimmt der Computer Figuren, wenn Sie nicht genug Freunde zusammentrommeln können.

Dagobah statt Badstraße

Von der Badstraße (Dagobah) bis zur Schloßallee (Coruscant) wurden alle Straßenfelder an die Weltraumsaga angepaßt. Statt der vier Bahnhöfe erwirbt man Tie-Fighter, X-Wing, den rasenden Falken oder einen Sternzerstörer. Auch die Ereigniskarten bringen nun keine Gewinne bei Schönheitswettbewerben mehr ein, sondern Hyperraumflüge verschaffen Extra-Kohle. An den eigentlichen Regeln hat sich hingegen nichts geändert. Da bot Westwoods Monopoly mehr Möglichkeiten, weil sich die Originalregeln mit allerlei Varianten abschmecken ließen. In der Star Wars Edition dürfen Sie gerade mal die Intelligenz der Konkurrenten oder ihr Startkapital verändern.



Versteigerungen treiben die Preise hoch.

Mehr als 120 kurze Filmschnipsel aus der überarbeiteten Trilogie bringen zwar Abwechslung, haben mit dem Spielverlauf aber nichts zu tun. Regelmäßig vorbeifliegende Raumschiffe und John Williams' Ohrwurm-Soundtrack runden die Monetenorgie ab. Neben der »normalen« Version gibt es auch eine limitierte Auflage mit Miniatur-Spielfiguren. MD

Martin Deppe



Das Brettspiel ist besser

Der Krieg der Sterne ist seit über zwanzig Jahren ein Kassenmagnet, Monopoly sogar seit über sechzig. Trotzdem reißt mich der Doppelschlag auf meinem Bildschirm nicht vom Spekulantensessel, denn eins kann der Computer nicht ersetzen: das angenehme Gefühl dicker Banknotenbündel zwischen meinen geldgierigen Fingern. Die computergesteuerten Gegenspieler sind zudem nicht die cleversten, so kaufen sie anfangs nicht jeden Planeten, sondern bieten manches Schnäppchen zur Versteigerung an. Außerdem werde ich mich kaum mit meinen Freunden vor dem Monitor versammeln, wenn ich sie genauso gut am gemütlicheren Wohnzimmertisch übers Ohr hauen kann.

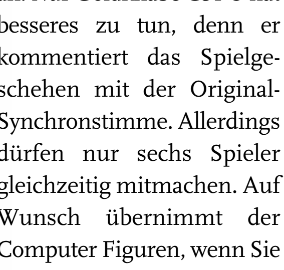
Wer auf Jediritter steht und noch kein Monopoly im heimischen Regal liegen hat, legt sich lieber die Brettspiel-Variante des planetaren Immobilienkriegs zu. Die kostet in etwa dasselbe – und kommt mit den erwähnten sinnlichen Geldbündeln daher.

Monopoly Star Wars Edition

Genre:	Brettspiel-Umsetzung	Hersteller:	Hasbro
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	40 bis 600 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 100	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

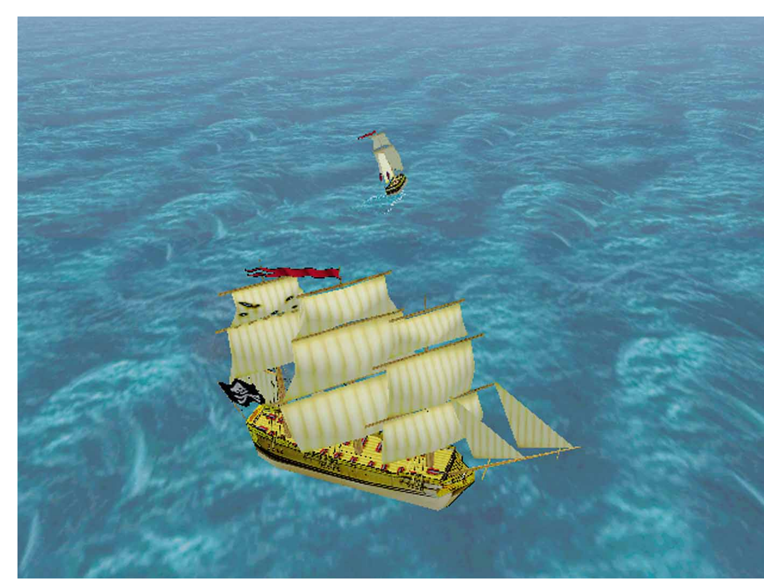


Müdes Monopoly im Krieg-der-Sterne-Look.

Freibeuter der Meere

Buccaneer

Leinen los und ab in die Karibik. Fette Galeonen und Städte voll Gold wollen von tapferen Freibeutern gekapert werden.



Die Seeschlachten sehen noch am hübschesten aus, (3Dfx)

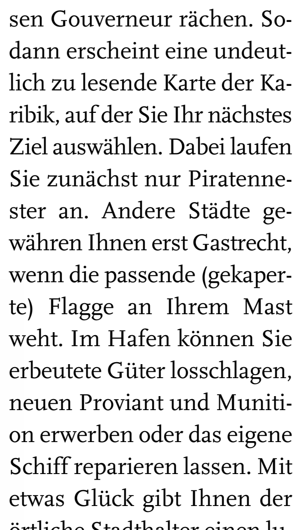
Mit dem Piraten-Strategiespiel Buccaneer entführt Sie SSI in eine Zeit, als ein Mann mit flottem Schiff und tapferer Crew noch ein Vermögen machen konnte. Bevor Sie den Anker lichten, suchen Sie sich eins von sechs Szenarien aus.



In Landkämpfe können sie nicht eingreifen.



Unter völlig falscher Flagge



Mal gilt es, einen verschollenen Bruder zu suchen, mal wollen Sie sich an einem fiesen Gouverneur rächen. Sodann erscheint eine undeutlich zu lesende Karte der Karibik, auf der Sie Ihr nächstes Ziel auswählen. Dabei laufen Sie zunächst nur Piratennester an. Andere Städte gewähren Ihnen erst Gastrecht, wenn die passende (gekaperte) Flagge an Ihrem Mast weht. Im Hafen können Sie erbeutete Güter losschlagen, neuen Proviant und Munition erwerben oder das eigene Schiff reparieren lassen. Mit etwas Glück gibt Ihnen der örtliche Stadthalter einen lukrativen Spezialauftrag, und in der Taverne lassen sich neue Crewmitglieder und Hinweise auf die zu lösende Aufgabe ergattern.

Kapern in 3D

Sobald Sie zum Angriff übergehen, übernehmen Sie in einer angeschrägten 3D-Perspektive die Kontrolle über Ihr Schiff. Mit simplen Tastaturkommandos halten Sie den Kahn im Wind und reffen auch mal die Segel, um den Königstreuen eine Salve vor den Bug zu knallen. Wagemutigere Kapitäne rammen den Gegner und entern sein Schiff, was Sie in einer spärlich animierten Sequenz miterleben dürfen – wobei »müssen« der passendere Ausdruck ist. Auf ähnliche Weise werden Städte angegriffen. Zu Übungszwecken können Sie auf das ganze Drumherum auch verzichten und gegen jedes verfügbare Schiff antreten. Dabei dürfen bis zu vier menschliche Kaper-Kapitäne gleichzeitig ihre Segel in den Wind drehen – sofern sie über einen Netzwerk-Ozean verfügen. MIC



Diese Kanonenperspektive ist völlig überflüssig. (3Dfx)

Michael Schnelle



Thema verschenkt

Unglaublich, was SSI bei Buccaneer so alles verschlampt und vergessen hat. Die Grafiken für Forts oder Tavernen sehen immer gleich aus, und die Jagd nach dem jeweiligen Oberziel erinnert fatal an die lahme Carmen-Sandiego-Reihe (»Wo auf dieser Karte ist bloß der böse Gouverneur?«).

Warum kann ich keine eigenen Flotten aufbauen? Wieso ist die Navigation so simpel? Beides war bereits in Sid Meiers uraltem Pirates! aus dem Jahre '86 spannender gelöst. Ich habe ganz stark den Eindruck, daß zum passablen Gefechtsteil in aller Eile der Rest dazugeschustert wurde. Atmosphäre kommt so niemals auf, selbst mit dem durchschnittlichen Elisabeth I. sind Sie wesentlich besser dran.

Buccaneer

Genre:	Strategie	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	23 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	3Dfx

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

46 % Spielspass

Piratenspiel ohne eine Prise Spaß.

Sport

Michael Galuschka



Gleich nach der neuen Special Edition von **Need for Speed 2** kommt diesen Monat **Virtual Pool 2** – das ist eigentlich ein Armutszeugnis fürs Genre. Doch die EA-Sports-Highlights **FIFA 98** und **NBA Live 98** lassen halt noch auf sich warten, und der Rest tat sich schwer, auf sehr gute Wertungen zu kommen. Virgins **NHL Powerplay 98** rutschte beim Angriff auf Eiskönig **NHL 98** aus, ist aber immerhin eine nette Alternative. Vielleicht kommt ja Acclaims fast fertiges **NHL Breakaway** näher ans große Vorbild heran. Auch Delphines **Moto Racer** kann beruhigt weiter auf dem Thron der Zweirad-Rennspiele ruhen. Psygnosis´ **Manx TT** läuft zwar ähnlich flüssig, ist bei Spielmodi, Streckenvielfalt und Grafik aber eindeutig unterlegen. Starke Konkurrenz steht jedoch in den Startlöchern. Milestones **Superbikes** und **Redline Racers** von UBI Soft schicken sich hier an, ganz nach vorne zu fahren.

Apropos Rennspiele: Die ersten Ausläufer der angekündigten Flut brachen in diesem Heft über uns herein. Doch ob **Daytona USA Deluxe**, **X-Car** oder **Rally Racing Championship** – keines kommt ohne diverse störende Eigenheiten aus.

SPORT

»Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« (Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper)

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	–	90%
3	NHL 97	Sportspiel	–	89%
4	NBA Live 97	Sportspiel	–	86%
5	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
6	FIFA 97	Sportspiel	–	85%
7	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
8	Anstoß 2	Manager	10/97	83%
9	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
10	Nascar Racing 2	Rennspiel	–	82%
11	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
12	Need for Speed 2 S. E.	Rennspiel	NEU	81%
13	PGA Tour Pro	Sportspiel	–	81%
14	Formel 1	Rennspiel	–	79%
15	Bleifuss 2	Rennspiel	–	78%
16	Virtual Pool 2	Billard	NEU	78%
17	Moto Racer	Rennspiel	–	76%
18	Sega Rally	Rennspiel	–	75%
19	Bundesliga Manager 97	Manager	–	75%
20	Formel 1 Manager 96	Manager	–	74%

Die 20 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Querfeldeinrennen mit Pistenbauer

Int. Rally Championship

Dezent verbessert geht das vierte Rallye-Rennspiel von Europress an den Start.

Mit dem rauhen Alltag motorisierter Normalsterblicher hat das Treiben der Formel-1-Schnösel nicht mehr viel zu tun. Die braven Buben ziehen ihre Kreise auf frisch geschrubbtem Edelasphalt, unbehelligt von schlaglöchrigem Straßenzustand oder Eis und Schnee. Gerade in der Winterszeit identifizieren wir Matschwetter-geplagten Helden des Pendelverkehrs uns eher mit den wackeren Rallye-Fahrern. Ähnlichkeiten bestehen bei Pistenverhältnissen und Passagier-Zuladung: Wo im Alltag die ängstliche Großmutter auf der Rückbank nörgelt, raunt bei der **International Rally Championship** ein Beifahrer Kurvenwarnungen herüber.

Rowdies, die im Regen fahren: Ein kleines Duell geht auch ohne Netzwerk schnell.

Neun Rallye-Flitzer

Wer zumindest auf dem PC jeden besseren Feldweg mit 220 Sachen nehmen möchte, wird seit Jahren von Europress bedacht. Letztes Jahr ging der schlammige Spaß mit frisierten Serienautos als **Rallye Racing 97** an den Start. Der Nachfolger nennt sich »international« und verzichtet auf die Jahreszahl. Im Prinzip fährt er sich auch nicht viel anders: Sie haben die Wahl zwischen neun niedlichen Rallye-Fahrzeugen vom Golf GTI bis zum Ford Escort. Damit bügeln Sie im Meisterschafts-Modus vier verschiedene Wettbewerbe runter. Nach jeder Etappe wird der Zwischenstand errechnet, bevor es ins nächste Teilrennen geht. Neben vertrautem britischem Schmuddelwetter mit Nebel, Nässe und Nachtfahrten erleben Sie auch andere Klimazonen. Versandete australische Wüstenkurse, russische Schneelandschaften und tropische Dschungelpfade sorgen für Abwechslung. Wenn Ihnen das noch nicht reicht, dann basteln Sie sich mit dem neuen Editor Rallyepisten nach Maß.



Elegant illuminieren die Scheinwerfer den rieselnden Schnee.

Hier tanken Sie auf

Wer Action-Rennen bevorzugt, hetzt im Arcade-Modus Zwischenzeiten hinterher. Haben Sie hingegen Motoröl in den Adern, fahren Sie im Simulations-Modus mit schwerwiegenderen Unfällen und Reparatur-Handgriffen zwischen den Etappen. Während der Rennen sollten Sie auf jeden Fall den Spritbalken im Auge behalten. Zwischenstops an den über die Strecke verteilten Zapfzonen sind ratsam, wenn man nicht stranden will. HL



Der neue Streckeneditor verheißt unendlichen Pistennachschub.

Heinrich Lenhardt



Ganz gute Fahrt, etwas fad

Die letztjährige Rally-Version hab ich mit mehr Begeisterung gespielt. Zwar gönnt Europress dem neuen Modell ein paar spannend klingende Neuheiten wie Streckeneditor und Nachtank-Stops. In der Praxis fährt sich das Software-Vehikel aber vertraut wie ein alter Golf. Das Matsch- und Moder-Ambiente ist nach wie vor beachtlich; dafür muß manche Länge auf den mittelmäßig spannenden Strecken geschluckt werden.

Dank solidem Action-Fahrgefühl und vielen Spielvarianten steckt durchaus Unterhaltungs-Potential unter der Motorhaube. Nur die 3D-Kulisse erntet selbst bei vollen Details keine Schönheitspreise. Grafik-Freaks ziehen sich lieber die 3Dfx-beschleunigte Special Edition von Need for Speed 2 rein.

Intern. Rally Championship

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Europress
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	75 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 120	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	24 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD
		3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Unkomplizierte Rallye rund um die Welt.

Mit Power auf der Lauer

NHL Powerplay 98

Revolution im Eispalast? Virgins Herausforderer will die Konkurrenz-Referenz NHL 98 kalt erwischen.



Die Grafikauflösung läßt sich auf gewagte 1024x768 Pixel hochschrauben –

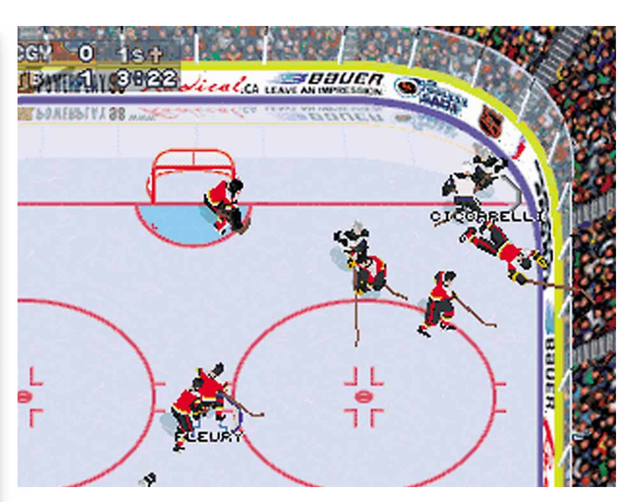
Eine regelrechte Sportlawine donnert talwärts: NHL und DEL haben den Spielbetrieb aufgenommen, der geplante Winterurlaub wird zugunsten des olympischen Turniers verworfen. Jetzt können die Puck-Narrischen auch noch unter reichlich PC-Simulationen wählen. Angesichts der Klasse eines NHL 98 greift sogar mancher Eishockey-Laie zum Gamepad, der ansonsten die Kassel Huskies mit Kasseler Rippchen verwechselt.

Je kürzer die Tage, desto größer die Verkaufszahlen schnittiger Eishockey-Spiele. Licht aus, Spot an für die Mitbewerber, die EA Sports das Eis-Monopol nicht länger gönnen wollen. Acclaim und Gremlin sind mit ihren angekündigten Programmen noch im Trainingslager. Virgins NHL Powerplay 98 hingegen fordert bereits diesen Monat unsere Sportspiel-Referenz heraus.

Auf den ersten Blick muß der verwöhnte Kufenflitzer nichts entbehren. Dank offizieller NHL-Lizenz laufen auch bei Powerplay 98 realistische Spieler auf; der Ligamodus wird mit soliden Statistikbeilagen garniert. Alternativ kämpfen mehrere Nationalmannschaften in zwei Gruppen um einen Turniersieg; quasi als Vorgeschmack auf die nächste Winter-Olympiade.

Gamepad bevorzugt

Die Steuerung schreit nach einem knopfübersäten Edel-Gamepad. Zwei verschiedene Buttons bescheren uns die Schußvarianten Wrist (schnell, plaziert) und Slap Shot (ausholen, bumm!). Da-



Probier's doch mit 2D: Dann flutscht es auch auf schwächeren PCs.



Sechs Kameras stehen zur Wahl: die Unterschiede sind undramatisch.

Heinrich Lenhardt



Guter Verlierer

Das Leben ist wie ein Bodycheck: Manchmal kommt einer angerauscht und haut dich aus den Puschen. Hauptsache, man steht dann wieder auf. An solchen brillanten Lebensweisheiten können sich die Programmierer von NHL Powerplay 98 hoffentlich erwärmen. Ihr an und für sich ordentliches Programm wird nämlich von NHL 98 wüst über die Bande gepfeffert.

Hingewurschtelte Tore

Bei Spielgefühl und Steuerung merkt man deutlich, daß EA Sports schon ein paar Jährchen länger an der Perfektion seiner Eishockey-Serie schraubt. Powerplay 98 bietet relativ viele hingewurschteltete Tore der »Wie ging der jetzt rein?«-Klasse. Vor dem Tor wird's oft ein wenig eng und unübersichtlich; Gewaltschüsse auf gut Glück führen nicht selten zum Erfolg.

Dank gediegener Steuerung und NHL-Lizenz ist das Programm durchaus unterhaltsam. Der Kauf lohnt sich durchaus für Fans, die mal eine Alternative zum alljährlichen EA-Sports-Update haben wollen.



da qualmt der Pentium...

zu kommen Turboschalter und drei Paßvarianten. Mit entsprechendem Peripherie-Aufgebot drängen sich bis zu acht Spieler vor einem PC. Das Ganze spielt sich unkomplizierter, als es klingt.



Im Coaching-Menü bekommen Sie Vor- und Nachteile der Taktiken kurz erklärt.



Powerplay 98 unterstützt verschiedene Grafikauflösungen und die gängigen 3D-Karten.

Ein gewisser Fluppdiwupp-Faktor macht Powerplay leichter zugänglich als die Konkurrenz. Einfache, ehrbare Schlagschüsse finden auch dann ihren Weg ins Netz, wenn man vorher kein schwindelerregendes Paßspiel aufgezogen hat. Die mitunter wie reife Früchte fallenden Tore treiben das Programm aus dem Simulations-Drittel heraus und in Action-Gefilde hinein.

Nur ein einziger Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad ist beim Kampf gegen den Computer nicht einstellbar. Lediglich durch die Wahl des eigenen Teams verschaffen Sie sich Handicap oder Begünstigung. Beispiel: Die deutsche Nationalmannschaft bringt es in der Gesamtstärke gerade mal auf 43 Punkte, während der Qualitätszeiger für Team Canada bei strammen 95 anschlägt. Mit einem Editor schmuggelt man sich selbst in den Kader, spendiert selbstgebackenen Spielern traumhafte Talentwerte und ordnet die Rookies beliebigen Teams zu. Auch fortgeschrittene Trainergelüste werden gestillt: Im Coaching-Menü geben Sie für acht Spielsituationen eines von drei Verhaltensmustern vor.

3D in hoher Auflösung

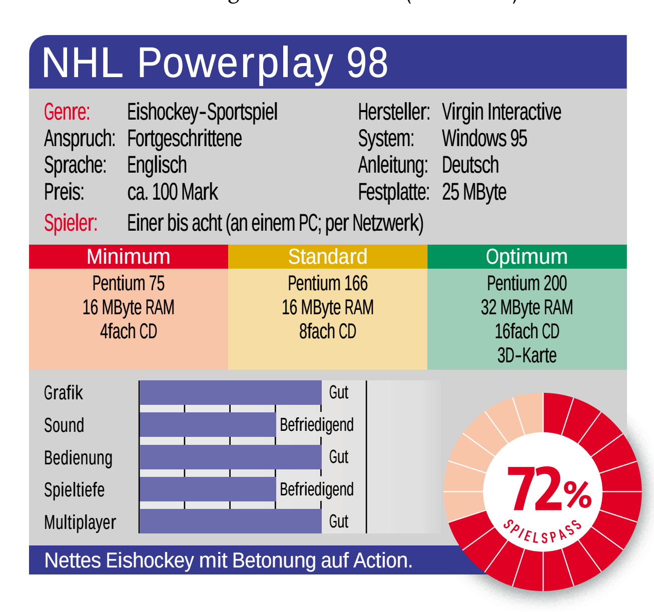
Während des Spiels dürfen Sie zwischen sechs Kameras wechseln. Auch das allseits beliebte Replay wurde nicht vergessen. Jahrhunderttore entziehen sich der Verewigung: Powerplay-Replays können nicht gespeichert werden.



Wiederholen ja, speichern nein: Solche Replays können nicht konserviert werden.

Viel zu schalten und zu walten haben Sie bei der Grafik. Besitzer kleiner Pentium-Systeme können die schmucklose 2D-Darstellung wählen, um ein flottes Spieltempo zu erhalten. Die 3D-Engine bietet mehrere Auflösungen von 320 mal 200 bis zu stattlichen 1024 mal 768 Pixeln an – sofern Grafikkarte und Prozessor noch mitkommen. Auch an 3D-Support wurde gedacht. NHL Powerplay 98 unterstützt die meisten Direct-3D-kompatiblen Chipsätze, darunter die Karten von 3Dfx, NEC Power-VR, Matrox Mystique, Millenium II und Rendition (3D Blaster). HL

Die Vogelperspektive sorgt für Übersicht.



NHL Powerplay 98

Genre:	Eishockey-Sportspiel	Hersteller:	Virgin Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	25 MByte

Spieler: Einer bis acht (an einem PC; per Netzwerk)

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM 8fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

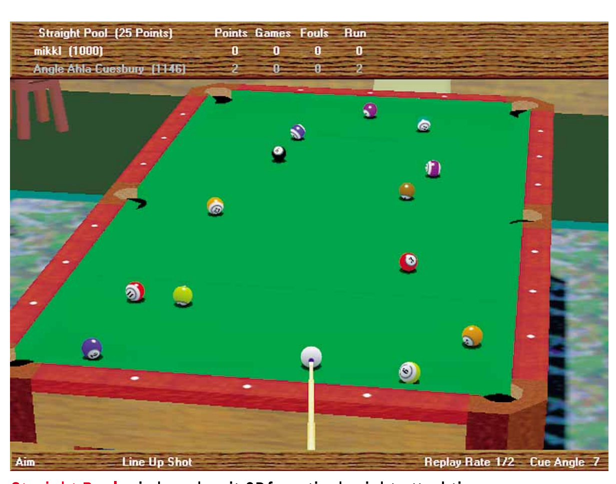
72% SPIELSPASS

Nettes Eishockey mit Betonung auf Action.

Bitte zu Tisch

Virtual Pool 2

Nach rund anderthalb Jahren holt Sie der zweite Teil der Billard-Referenz zurück an den Queue.



Straight Pool wird auch mit 3Dfx optisch nicht attraktiver.

Die meisten Leser dürften im trauten Freundeskreis schon mal eine Pool-Partie gewagt haben. Im Wettkampfbereich und in den Medien gehört (von den täglichen DSF-Übertragungen für nachtaktive Rentner mal abgesehen) Billard dagegen zu den Randsportarten. Ähnlich sieht es in digitaler Form aus. Entsprechende Programme sind rar gesät, zudem läßt die Qualität von **Virtual Pool 2** der Konkurrenz nur wenig Raum für Verbesserungen.



Für Feineinstellungen eignet sich der Zoom.

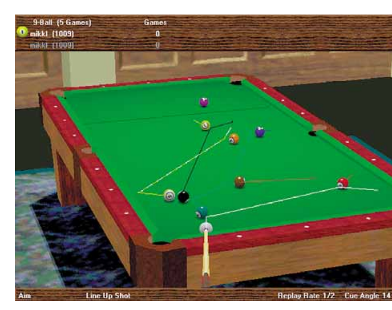
Mit Mausschwung zum Ziel

Den realistischen Touch erhielt Interplays millimetergenaue Simulation durch die fast schon geniale Erfindung des Mausschwungs. Wie bei einem echten Stoß schwingen Sie Ihr Nagetier in vertikaler Richtung vor und zurück, um die Kugel ins Rollen zu bringen. Im Gegensatz zu den mißglückten Versuchen bei Golfprogrammen (**DSF Golf, Sim Golf**) bestimmen Sie damit aber ausschließlich die Stärke des Stoßes. Gehäufte Frustmomente bleiben Ihnen so erspart. Den Rest der Stoßeinstellung (Effet, Nach- und Rücklaufer) und die Perspektiven rufen Sie über Hot-Keys auf; leider lassen sich die Bälle nicht aus allen Ansichten zum Rollen bringen. Für Übersichtlichkeit sorgt stufenloses Zoomen in alle Richtungen.

In praktisch allen halbwegs wichtigen Pool-Varianten vom 8-Ball bis zum 14/1 können Sie gegen verschieden starke digitale oder fleischliche Gegenspieler antreten. Wer noch ein bißchen Übung braucht, betrachtet im Trainingsmodus mit der T-Taste den Kugellauf im voraus oder schmökert im vorbildlichen Online-Handbuch. Des weiteren steht eine umfangreiche Sammlung hochwertiger Videoschnipsel zum Lernen oder Ausführen von Trickstößen bereit.

Schwache 3D-Unterstützung

Obwohl sich das Programm jegliche Mühe gibt, auch Einsteiger an Pool-Billard heranzuführen, wenden sich viele angesichts des häßlichen Schauplatzes der Matches ab. Die Bälle sind dank Gouraud Shading noch ganz hübsch, doch Tisch und – noch schlimmer – der Billardsaal entsprechen beileibe nicht den heutigen Standards. Für das Gebotene sind die Hardware-Anforderungen frech: Bei 1024 mal 768 Punkten braucht's schon einen Pentium II für absolut ruckelfreies 3D. Wer meint, die Speed-Bremse mit seiner 3D-Karte umgehen zu können, der irrt: Die Grafik wird selbst mit einem 3Dfx-Board weder viel schöner noch wird sie bedeutend flüssiger. MG



Im Training dürfen Sie Hilfslinien zuschalten.

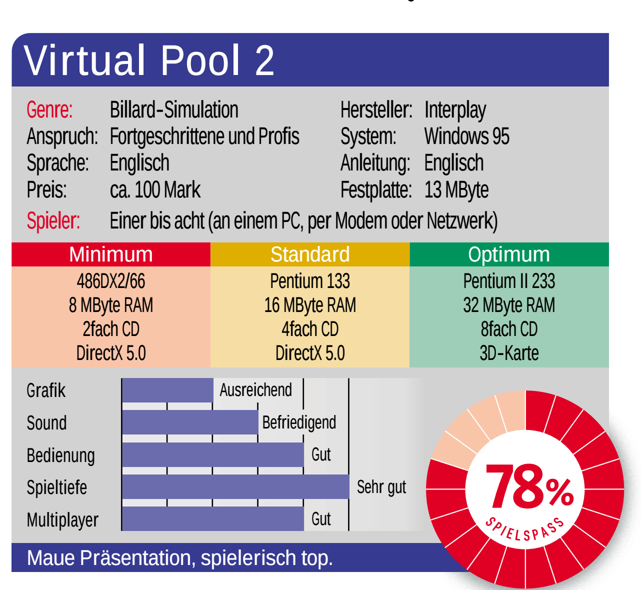
Michael Galuschka



Spielstarke Filz-Simulation

Die bunten Kugeln von Virtual Pool 2 sind in ihrem Genre ähnlich unumstritten wie die silbernen von Timeshock bei den Flippern. Mit einem – gerade für Einsteiger – nicht unerheblichen Unterschied: Die Präsentation der physikalisch hervorragend umgesetzten Billard-Simulation geriet viel zu dröge, um Halbinteressierte länger am Queue zu halten. Okay, die Videos sind lehrreich und technisch einwandfrei gemacht, aber Tisch und Umgebung wirken eher wie mal eben von Hobbygrafikern hingepinselt.

An Optionsfülle, Spielvarianten und Steuerung rumzumäkeln, wäre Erbsenzählerei. Damit steht fest: Billardbegeisterte werden das Teil verschlingen, Gelegenheitsspieler sollten mal einen Blick riskieren. Nur wer sowieso nichts mit diesem Sport anfangen kann, läßt sich auch von Virtual Pool 2 nicht bekehren.



Virtual Pool 2

Genre: Billard-Simulation
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Interplay
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: 13 MByte
Spieler: Einer bis acht (an einem PC, per Modem oder Netzwerk)

Minimum	Standard	Optimum
486DX2/66	Pentium 133	Pentium II 233
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
DirectX 5.0	DirectX 5.0	3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

78% Spielspass

Maue Präsentation, spielerisch top.

Experimentelle Verkehrsteilnehmer

X-Car

Kotflügel-Arrangeure optimieren liebevoll ihr Hightech-Gefährt, bevor es auf elf Pisten ums Siegertreppchen geht.

Angesichts der »Generation Golf« ergreift Sie das große Gähngefühl? Mit offenem Schiebedach durch die Waschstraße bringt auch keinen Nervenkitzel mehr? Höchste Zeit, um Testfahrer zu werden! Drehen Sie verwegene Runden mit selbstgetunten Experimentalfahrzeugen und bewahren Sie Ruhe, wenn in der zweiten Runde das Getriebe suspekt röchelt.

17 Zukunfts-Flitzer

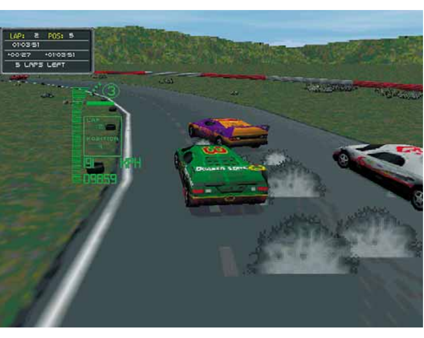
Soweit des Dichters Fantasie. Deftige Action mit wilden Klapperkisten sollten Sie bei X-Car – Experimental Racing nicht erwarten. Für den Umgang mit den 17 Rennautos der Zukunft empfiehlt sich eher eine Talentkombination aus Ingenieurswesen und Kfz-Lehre. Wesentlicher Programmteil ist das Justieren von Auto-Einstellungen der Vielfaltsklasse »alles mögliche«. Sind Tankgröße, Aerodynamik & Co. optimiert, lassen sich vielleicht ein paar Zehntelsekunden im nächsten Rennen herausholen. Auf speziellen Teststrecken lernen Sie die Auswirkungen ihrer Basteltaten in der rauhen Praxis kennen.

Frisch frisiert

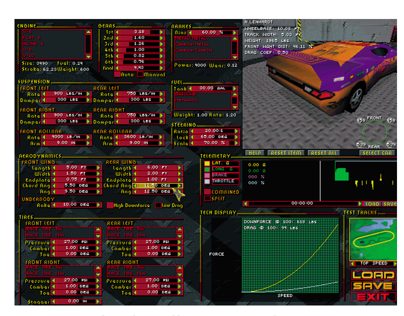
Auf elf verschiedenen Strecken messen Sie sich mit anderen nervenstarken Verkehrsteilnehmern. Die Stärke der Computerfahrer ist einstellbar; alternativ braust man im Netzwerk gegen menschliche Piloten. Auf Wunsch wird automatisch gebremst, bei der Lenkung geholfen oder stets der richtige Gang eingelegt. Der Action-Modus bietet ein generell vereinfachtes Fahrmodell, bei dem Unfälle keine schwerwiegenden Auswirkungen haben. Während des Rennens können Sie zwischen sechs Ansichten wechseln. Das GameStar-Logo auf der Motorhaube ist kein Problem: Mit dem integrierten Texturen-Malprogramm tauscht man einzelne Auto-Flächen gegen beliebige GIF-Bilddateien aus. Mit 3Dfx gibt es diese Funktion nicht. HL



Realistischer Blickwinkel vom Fahrersitz aus. Im Rückspiegel naht ein Drängler.



Mit Außenansicht und entschärftem Realitätsgrad wird X-Car zur Action-Schubserei.



Brausen Sie über die Teststrecke, um Datenberge fürs Tuning zu sammeln.

Heinrich Lenhardt



Angefahrener Spielspaß

Ich gehöre zugegebenermaßen zu den Leuten, die schon das Messen des Ölstands am liebsten kompetent-schwieligen Mechaniker-Händen überlassen. Die Aussicht, endlose Trainingsrunden zu drehen, Meßergebnisse zu analysieren und am Gefährt zu tunen, verleitet mich deshalb nicht unbedingt zu Freudenausbrüchen. Bei einem Rennspiel will ich primär fahren und keinen VHS-Kurs in Kfz-Mechanik absolvieren.

Auch die gesegneten Profis dieser Welt, die solch schwere Kost zu schätzen wissen, haben Grund zum Nörgeln. Auf den Werkstattaufenthalt folgt ein eher Seifenkisten-mäßiges Rennen. X-Car kann den Anspruch aus der Garage nicht auf dem Asphalt umsetzen. Renner wie Grand Prix 2 haben das feinere Fahrgefühl im Getriebe.

Auch Grafik und Atmosphäre verharren im Mittelmaß; nur bei den Einstell-Optionen ragt X-Car heraus. Aber zu diesen anonymen Experimental-Eimern kann ich nicht die selbe Beziehung aufbauen, wie zu einem Formel-1-Wagen. Der Spielwitz bleibt ergo stotterend irgendwo im dritten Gang.

X-Car - Experimental Racing

Genre:	Fahrsimulation	Hersteller:	Bethesda
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	20 bis 55 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

60% Spielspass

Biederes Rennspiel für Tuning-Fans.

Drauf aufs Gaspedal, ab durch die Mitte

Daytona USA Deluxe

Wer bremst, verliert – Segas Spielhallenhit verzichtet auf Simulationselemente und setzt auf Fahrspaß pur.



Eine der neuen Strecken führt durch einen Vergnügungspark.

Das erste Daytona konnte vor gut einem Jahr alles andere als begeistern. Gerade mal drei unansehnliche Strecken durften Sie unter die Räder nehmen, menschliche Mitspieler waren tabu. Das aktuelle Daytona USA Deluxe wetzt aber nicht nur diese beiden Scharten aus, sondern setzt den Hebel noch an einigen anderen wichtigen Punkten an.

Jagen Sie die eigene Bestzeit

Umgekrempelt hat Sega die Spielmodi. Die Unterscheidung zwischen Arcade- und PC-Variante fiel weg, neu ins Aufgebot rutschte dafür das Zeitfahren. Sie dürfen Ihren Teufelsritt auch speichern und später gegen diese Bestzeit antreten. Wie bei diesem sogenannten Ghost-Modus üblich, wird das Phantomauto leicht schattiert dargestellt; Kollisionen sind nicht möglich. Dezente Neuerungen auch bei den Arcade-Rennen. Der aus acht unterschiedlichen Wagen bestehende Fuhrpark steht jederzeit zur Verfügung. Da die Stock Cars in Bezug auf Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Handling teilweise Unterschiede aufweisen, können Sie auf die Charakteristik der Strecke nunmehr viel besser reagieren.

Im Splitscreen-Modus haben Sie mit mangelnder Übersicht zu kämpfen.

Pisten im Sechserpack

Pfriemler dürfen ihren Untersatz sogar noch ein wenig tunen. Lenkempfindlichkeit, Härte der Aufhängung und Fahrzeughöhe wirken sich aber nur unwesentlich auf das Leistungsvermögen aus.

Sega spendierte der Deluxe-Version drei neue Kurse, die alle im mittleren Schwierigkeitsgrad angesiedelt sind. Ein halbwegs glückliches Händchen hatten die Japaner beim Design der Strecken. Sie sind interessant gestaltet, erfordern eine flüssige Fahrweise und nerven nicht mit unnötigen Schikanen. Die restlichen Bahnen sind von der Streckenführung her unverändert geblieben, erstrahlen aber in neuem Glanz mit mehr und detaillierteren Objekten abseits der Piste. Daß Sie denen im Arcade-Modus nicht allzuviel Aufmerksamkeit schenken werden, liegt am dichtgedrängten Fahrerfeld. Mindestens 20, maximal 39 Konkurrenten rempeln und drängeln um den Sieg.

Inniger Kontakt

Die Computergegner haben keinerlei Scheu, mit Ihrem Gefährt Lackproben auszutauschen. Ganz im Gegenteil: Sie verlassen sogar ihre

Michael Galuschka

Raserspaß der einfachen Art

Gefühlvoll lenken, sparsam bremsen und die restlichen 95 Prozent der Zeit das Gaspedal durchtreten – Daytona USA Deluxe beschränkt Ihr Dasein als Pilot aufs wirklich Wesentliche. Dagegen ist wenig einzuwenden; schließlich will nicht jeder Rennspiel-Fan die Dicke der Unterlegscheiben des linken vorderen Stoßdämpfers selbst bestimmen.

Flüssige Grafik, aber...

Leider hat es Sega verpennt, für ein stimmiges Drumherum zu sorgen. Abwechselnd Windows- und Originalmenüs bedienen zu müssen, wäre doch sicher vermeidbar gewesen. Die flüssige Grafik relativiert sich durch ihre Schlichtheit samt nervigem »Aufklappen« weiter entfernter Objekte, die sechs Strecken sind mir nach wie vor zu wenig. Im Vergleich zum Vorgänger ist die Deluxe-Version dennoch ein Schritt in die richtige Richtung; besonders im Netzwerkmodus gehört Daytona zu den kurzweiligsten Rennvergnügen.



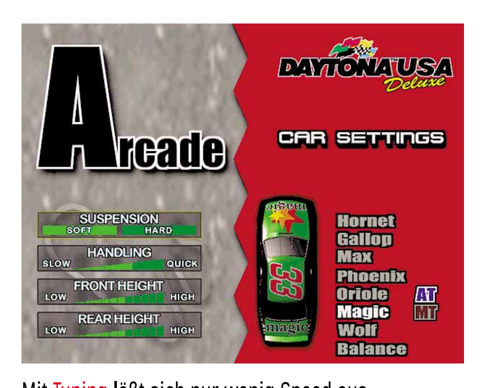
Nach mehreren Überschlägen ist dieser Wagen mächtig verbeult. Rechts im Bild Mini-Radar und Streckenübersicht.

Ideallinie, um Sie aufs Horn zu nehmen. Dabei und bei unsanften Begegnungen mit den Streckenbegrenzungen verformt sich die Polygonkarosserie der Boliden zusehends. Gerät der Einschlag in die Bande zu heftig, legen die Autos gewaltige Überschläge auf den Asphalt, die im Vergleich zum Vorgänger um einiges spektakulärer ausfallen. Nicht nur die Plazierung leidet bei Crashes; kräftige Deformationen haben negative Auswirkungen auf die Performance des Rennwagens. Hier hilft theoretisch ein – vollautomatisch ablaufender – Boxenstopp weiter. Doch der dauert dermaßen lange, daß das Rennen danach so oder so verloren ist.

Mehr Spieler, mehr Spaß

Im Vorgänger fehlte jegliche Möglichkeit, sich mit menschlichen Mitspielern zu messen. Da jedoch gerade das unkomplizierte, actionorientierte Gerase hervorragend für Multiplayer-Rennen geeignet ist, finden sich in Daytona Deluxe gleich mehrere Varianten. Per Splitscreen duellieren sich zwei Piloten an einem PC. In einem lokalen Netzwerk ist es bis zu acht Fahrern möglich, um Plätze und Pokale zu streiten.Trotz aller Bodenständigkeit kann Daytona USA Deluxe mit einer echten Innovation aufwarten. Als erstes Rennspiel unterstützt es Microsofts Force-Feedback-Technologie.

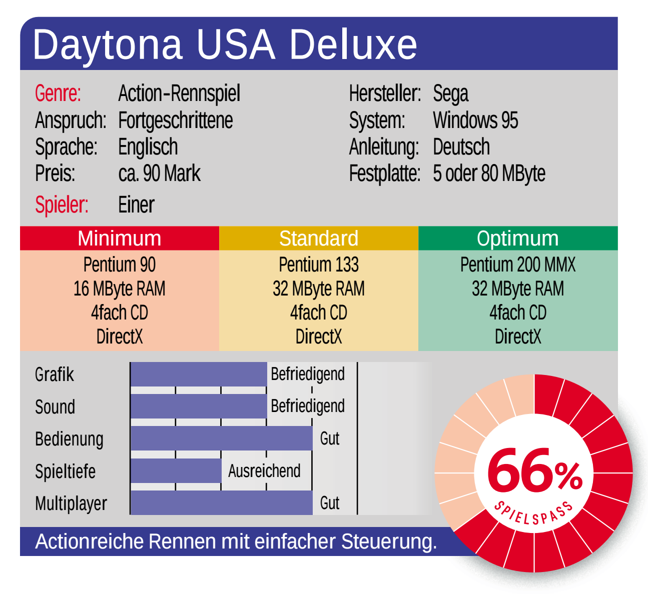
Wer sich den Luxus-Sidewinder für teures Geld zugelegt hat, wird aber zumindest bei Daytona ein langes Gesicht ziehen: Das Ergebnis ist recht enttäuschend. Außer einem relativ schwachen Ruckeln bei Unfällen und Kollisionen spürt man nicht viel. Das leichte Ziehen bei Bremsmanövern oder Schlitterpartien übers Gras ist kaum der Rede wert. MG



Mit Tuning läßt sich nur wenig Speed aus ihrem Fahrzeug herausholen.



Schwächere Rechner müssen sich mit pixeliger VGA-Grafik begnügen.



Daytona USA Deluxe

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Sega
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	5 oder 80 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	DirectX

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Gut

66% Spielspass

Actionreiche Rennen mit einfacher Steuerung.

Überstürzter Modellwechsel

Need for Speed 2 Special Edition

Was könnte den Drang nach Geschwindigkeit besser befriedigen als eine 3Dfx-Karte. Der Grafik-Turbo bringt einen bewährten Renner auf Touren.



Strecke rückwärts, diesmal ohne 3Dfx: Lenkrad und Cockpit lassen sich nur bei normalem SVGA einblenden.

Milchkühe auf der Autobahn gehören zu den Alptraum-Szenarien jedes Autofahrers. In der Software-Branche sind melkbaren Institutionen hingegen höchst willkommen. Natürlich handelt es sich nicht um wiederkäuende Holsteiner, die im Vorstandsbüro von Electronic Arts für gute Laune sorgen. Die zu melkenden Kühe sind vielmehr erfolgreiche Serien, die sich alljährlich verbessern und neu verkaufen lassen.

Aus alt mach' neu

Das jüngste Beispiel für ein neues Produkt mit bescheidenem Aufwand heißt **Need for Speed 2 Special Edition**.



In Mexico sausen Sie durch dampfende Dschungelpfade. (3Dfx)

Das Rennspiel ist gerade mal ein halbes Jährchen alt, da erscheint schon die »neue«, verbesserte Version. Etwas ärgern werden sich jene treuen Seelen, die erst kürzlich Geld für das unbeschleunigte NFS 2 abgedrückt haben. Immerhin 30 Mark will EA fürs Upgraden auf die Special Edition haben. So richtig lohnend ist sie ohnehin nur für Besitzer einer 3Dfx-Grafikkarte (zur Not läuft sie auch ohne). Sie genießen flüssige 3D-Darstellung bei voller Detaildröhnung; durch den Einsatz von mehr Farben und coolen Transparenzeffekten sehen die Strecken um einiges besser aus.

Detail-Upgrades

Außer dem 3Dfx-Support gibt es wenig gravierende Neuerungen. Zu den acht Rennpisten des Vorgängers gesellt sich mit »Last Resort« eine Bonusstrecke, die durch Mexiko führt. Täuschend echte Nebelschwaden und Tau auf der Frontscheibe lassen einen unwillkürlich zum Handtuch greifen. Bei 3Dfx-Grafik reduziert sich allerdings die Anzahl der Blickwinkel auf drei: Lenkrad und Instrumente können Sie nicht mehr einblenden.

Alle Strecken sind jetzt auch rückwärts befahrbar. Als Fahrmodelle stehen neben Action und Simulation der einfache Gaudi-Modus »wild« zur Verfügung. Die drei zusätzlichen Autos fahren sich nicht wesentlich anders: Ferrari F355F1, Ford Mustang Mach III und Nazca C2 von Italdesign. HL

Heinrich Lenhardt

Herrlich fix dank 3Dfx

Während die volle Detailpracht jeden normalen Pentium 200 zum Ruckeln bringt, peppt der 3D-Hardware-Support Optik und Dynamik gehörig auf. Nur die sich am Horizont recht spät aufbauenden Streckendetails schmälern den Glanz der Luxus-Optik.

3Dfx-Fans profitieren am meisten von der Special Edition, aber warum müssen die nochmals 30 Mark löhnen? Andere Hersteller regeln solche Anpassungen mit einem kostenlosen Patch. Mein Ärger über diese Abzock-Ansätze soll nicht davon ablenken, daß NFS2 SE ein richtig feines Action-Rennspiel ist. Das Brettern auf den abwechslungsreichen Kursen macht mir weitaus mehr Spaß als Schlaftabletten wie X-Car.

Der Tester-TÜV attestiert ein gut aussehendes, rasantes Action-Rennspiel. Wenn Sie eine 3Dfx-Karte besitzen, aber Need for Speed 2 noch nicht haben, lohnt sich der Kauf der Special Edition auf jeden Fall.

Need for Speed 2 Special Ed.

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	55 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 233
16 MByte RAM	24 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	12fach CD
	3Dfx-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

81% Spielspass

Mehr Speed-Lust dank Grafik-Boost.

Have a Nice Day Track Pack

Neue Strecken für wenig Geld.



Die neuen Strecken haben deutliche Höhenunterschiede.

Michael Galuschka

Faires Angebot

Ich rechne es den Programmierern hoch an, daß sie nicht einfach frische Strecken nachgeschoben haben, sondern auch viele neue, sinnvolle Features. Das ändert nichts an der Tatsache, daß es nur knapp für die Oberklasse reicht. Bei der fantasielosen Gestaltung der Kurse möchte ich wenigstens mehr als ein Extra gleichzeitig einsetzen können. Auf der Habenseite kann Have a Nice Day dafür die geradezu opulente Ausstattung verbuchen.

Das Track Pack versorgt Sie mit zwölf neuen Kursen. Höhenunterschiede sind nun ebenso drin wie Steilkurven, raffiniertere Schikanen und verschiedene Straßenbeläge. Auf der CD befinden sich nicht nur neue Strecken. Auch die Waffen können Sie jetzt aufmöbeln.

Das umständliche Reparieren und Nachfüllen erledigt auf Wunsch der Rechner. Praktisch ist der Liga-Baukasten: Sie suchen sich aus den 24 Tracks Ihre Lieblinge heraus und basteln daraus eine eigene Meisterschaft. MG

Have a Nice Day – Track Pack

Genre:	Action-Rennspiel-Add-On	Hersteller:	Magic Bytes
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	90 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Nullmodem) bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByteRAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD
	Joystick	Lenkrad

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

73% Spielspass

Für Nice-Day-Fans höchst empfehlenswert.

Gib Gummi

Manx TT

Psygnosis nahm sich eines Spielhallenhits von Sega an und konvertierte die Zweiradaction auf den PC.

Oben: Aus der Cockpitperspektive ist Manx TT um einiges herausfordernder (3Dfx).



Malerische Dörfer machen Ihnen mit verwinkelten Passagen das Leben schwer (3Dfx).

Wer Manx TT aufgrund seiner Ähnlichkeit zu Moto Racer des Plagiats bezichtigt, muß umdenken. Als Spielhallenautomat existiert die Raserei nämlich schon länger und war umgekehrt sogar Vorbild für Delphines Programm. Auf hubraumstarken Superbikes jagen Sie Strassenkurse entlang und versuchen, Ihre insgesamt sieben Konkurrenten abzuhängen.

Nervige Checkpoints

Kümmerliche zwei Strecken gilt es zu bewältigen, die zudem gemeinsame Teilabschnitte aufweisen. Großzügigerweise dürfen sie auch spiegelverkehrt befahren werden; daraus ergibt sich ein Meisterschaftsmodus mit insgesamt vier Läufen. Um ins nächste Rennen vorzudringen, müssen sie das Aktuelle auf dem Siegerpodest beenden. Das ist schwer genug, doch leider nerven zusätzlich etliche Checkpoints mit knapp gehaltenen Zeitlimits. Auf dem TT Course kann es deshalb vorkommen, daß sie mitten in einem tollen Kampf um die Spitze vor dem allerletzten Checkpoint verhungern – da kommt dann wirklich Freude auf. Schafft man dennoch das Kunststück, den vierten Kurs als Sieger zu verlassen, stehen in der heimischen Box drei extraschnelle Motorräder bereit, mit denen man eine besonders schwere Liga in Angriff nehmen darf.

Ungewöhnlich geriet der Ghost-Modus: Sie messen sich nicht wie üblich mit einem vorher gespeicherten Versuch, sondern treten gegen die eigene, unmittelbar zuvor gefahrene Runde an.

Keine Sturzgefahr

Bei Unfällen oder Feindkontakt ist es praktisch unmöglich, den harten Asphalt zu küssen, lediglich die Computerfahrer steigen ab und an vom Motorrad. Das Feld spaltet sich übrigens regelmäßig in zwei Hälften. Die lilafarbenen Fahrer stürzen besonders gerne und finden sich ständig auf den hinteren Rängen wieder. Hart ist der Kampf mit den »Bunten«. Sie tragen individuelles Leder und haben ihren eigenen Fahrstil. MG

Michael Galuschka



Viel zu wenig Kurse

Manx TT zieht gegenüber Delphines Moto Racer wegen dreier Hauptkritikpunkte klar den kürzeren: Erstens ist die Grafik eine ganze Ecke schlechter, wenngleich ohne 3D-Unterstützung einen Tick flüssiger. Zweitens fehlen die spaßigen Motocross-Rennen völlig, und gerade deswegen sind drittens die dürren eindreiviertel Strecken fast schon eine Zumutung.

Für ein paar Runden ist Manx TT durchaus motivierend. Das simple Prinzip – auf den Sattel schwingen und losdüsen – spornt immer wieder zu einem kurzen Ritt zwischendurch an. Für mehr reicht´s dann aber nicht. Die Verwandtschaft zum Stallkollegen ist nicht zu übersehen: Manx TT ist sozusagen ein Daytona USA auf zwei Rädern.

Manx TT

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Psygnosis
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	2 bis 80 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Modem, Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166 MMX
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	3Dfx-Grafik

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Gut

63% Spielspass

Mangelnde Abwechslung bremst den Spaß.

Simulationen

Michael Schnelle



Wer von Simulationen redet, hat meist die Fliegerei im Kopf. Diese Verbindung ist auch nur allzu verständlich, beschäftigen sich doch die meisten Programme mit den unterschiedlichsten Flugzeugtypen. Auch diesen Monat steht bei fast allen Spielen im Simulationsteil irgendein Fluggerät im Mittelpunkt. Doch keins der Programme kann Novalogics **Armored Fist 2** das Wasser reichen. Darin dreht sich zwar alles um den M1A2 Abrams Panzer, allerdings verrichtet in dem schweren Blechrumpler auch eine Flugzeugturbine ihren Dienst. Das merken Sie aber gar nicht, wenn Sie 32 dieser Ungetüme durch die wunderschöne Voxel-Landschaft dirigieren.

Von GT Interactive erreichte uns ein Programm aus Israel – nicht unbedingt alltäglich. Dabei sind die Macher der Hubschrauber-Sim **AHX-1** zumindest grafisch den Voxel-Space-Experten von Novalogic auf den Fersen. Und Empires **Flying Corps Gold** zeigt, wie man eine Simulation durch Ausnutzung von 3Dfx-Karten auch spielerisch verbessern kann. Oops, jetzt sind wir doch wieder bei den Fliegern gelandet. Aber eigentlich ist es auch egal, was simuliert wird. Hauptsache, der Spaß kommt nicht zu kurz.



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Comanche 3	Flugsimulation	-	89%
2	Mechwarrior 2	Mech-Spiel	-	86%
3	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
4	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	85%
5	Armored Fist 2	Panzersimulation	NEU	84%
6	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
7	Hind	Flugsimulation		84%
8	Eurofighter 2000	Flugsimulation	-	83 %
9	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
10	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
11	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
12	Apache Longbow	Flugsimulation	-	81%
13	Earthsiege 2	Mech-Spiel	-	81%
14	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
15	US Navy Fighters ´97	Flugsimulation	-	80%
16	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
17	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
18	X-Wing vs. TIE-Fighter	Weltraumspiel	-	78%
19	688(I) Hunter/Killer	U-Boot-Sim	10/97	76%
20	Flight Simulator 98	Flugsimulation	11/97	76%

Die 20 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Die Rückkehr der Stählernen Faust

Armored Fist 2



Panzer rasen an die Voxel-Front – Spielen Sie mit Amerikas Paradepanzer M1A2 »Weltpolizei« und kommandieren Sie ein paar Kompanien oder gleich ein ganzes Bataillon.

Novalogic ist bekannt für die Hubschraubersaga Comanche und die legendäre Voxelspace-Grafik, die das realistische Landschaftsdesign des Edelflugis erst ermöglichte. Vor drei Jahren stießen die Kalifornier aber an die Grenzen ihrer damaligen Engine, als sie versuchten, das System auch für eine Panzersimulation einzusetzen. Armored Fist war schlicht und ergreifend zu grobpixelig. Was beim Comanche aus einer gewissen Flughöhe prima funktionierte, versagte in Bodennähe. Mit dem erheblich detailreicheren Voxelspace-2-System soll nun alles besser werden. Seine Premiere erlebte es dieses Frühjahr in Comanche 3. Mit Armored Fist 2 treten die Novalogic-Entwickler den Beweis an, daß Voxel 2 auch Bodenkrieg-tauglich ist.

Einstieg leichtgemacht

Vor dem allerersten Einsatz sollten Sie sich erstmal mit Ihrem Panzer vertraut machen. Das über 60 Tonnen schwere Ungetüm hört auf den Namen M1A2 Abrams und ist die Weiterentwicklung des im Golfkrieg sehr erfolgreichen Namensvetters mit dem Kürzel M1A1. Für die neue Variante wurden fast alle analogen Systeme gegen digitale Varianten ausgetauscht, so daß Sie vom Sitz des Kommandanten einen ganzen Panzerzug unter Kontrolle halten können. Für eine echte Ausbildung zum Panzerkommandeur reichen die vier Trainingsmissionen zwar nicht aus, dafür dürfen Sie den Stahl-Keramik-Koloß auch aus der erheblich übersichtliche-

Facts

- 5 Solo-Kampagnen
- 40 Solo-Missionen
- 4 Solo-Trainingseinsätze
- 16 Multiplayer-Missionen
- 3 Multiplayer-Modi
- nur eine CD für Multiplayer nötig
- max. 32 Panzer zu kommandieren
- 6 unterschiedliche Formationen



Feuergefechte innerhalb von Ortschaften sind eher selten.



Aus der Außenansicht haben Sie den besten Blick auf Ihre tonneschwere Ungetüme.

ren Außenperspektive durch die Landschaft brettern lassen. Die Steuerung ist kinderleicht, mit den Cursortasten oder einem Joystick dirigieren Sie Ihr Vehikel von Wegpunkt zu Wegpunkt, überfahren dabei ohne Probleme in der Gegend stehende Bäume und rumpeln bis ins Ziel – so leicht ist der erste Einsatz geschafft.

Eine Frage der Munition

Die nächsten Missionen werden schon etwas anspruchsvoller. Denn hier lernen Sie den richtigen Umgang mit den verschiedenen Waffensystemen und Munitionstypen.

Ein Panzer kann drei unterschiedliche Geschoßarten mit der Hauptkanone abfeuern. STAFF(Smart Target Activated Fire & Forget)-Granaten überfliegen ihr Ziel und explodieren nach unten. Das funktioniert auch blendend gegen einen Hubschrauber.



In den Trainingseinsätzen können Sie so ziemlich alles überrollen.

HEAT(High Explosiv Anti-Tank)-Geschosse haben eine durchschnittliche Durchschlagskraft und zerstören leichte Schützenpanzer, Bunker und Gebäude. Die Königsklasse ist die SABOT oder APFSDS(Armor Piercing Fin Stabilized Discarding Sabot)-Munition, die mit ihrem Kern aus Uranlegierung so ziemlich alles durchschlagen kann – ideal gegen Panzer. Ist all diese Munition verbraucht, hilft nur noch Dauerbeschuß aus dem Maschinengewehr.

Ein vorschneller T-72 hat sich in unser Fadenkreuz verirrt.

Artillerie und Apaches

Doch das ist alles nicht so kompliziert, wie es sich anhört. Auf Wunsch wählen Ihre Mannen die richtige Munition völlig selbständig aus und erfassen auf Knopfdruck das nächstgelegene oder das gefährlichste Ziel. Dann müssen Sie nur noch den Feuerbefehl erteilen, und schon ist der Gegner Geschichte, wenn er sich nicht rechtzeitig vorher in Deckung gebracht hat. Besonders große Feindansammlungen attackieren Sie besser nicht allein, sondern lasern die Gegner aus sicherer Entfernung an und fordern Artilleriebeschuß. Der erfolgt dann prompt, allerdings nicht sehr zielgenau. Treffsicherer, aber leider auch

Michael Schnelle



Action-reich, mit kleinen Schwächen

Das hab ich nun davon, daß ich mit meinem Panzer übermütig nach vorn geprescht bin. Die Ketten sind beschädigt – ich kann bestenfalls im Kreis fahren. Da zerstört mir ein Gegner auch noch mein GPS-System, und ich müßte eigentlich fast blind und hilflos sein. Doch weit gefehlt, ein kurzer Druck auf die Feuertaste und der T-72 ist nur noch Altmetall.

Ganz klar, Armored Fist 2 wendet sich vor allem an den Actionspieler, der mal einen Hauch von Simulationsluft schnuppern möchte. Spätestens, wenn Sie die vier Trainingsmissionen absolviert haben, finden Sie sich mit der Handvoll von Kontrollen glänzend zurecht, die Hauptarbeit können Sie getrost der Automatik überlassen. Hier liegt auch der Knackpunkt. Detaillierte Kommandomöglichkeiten fehlen, die Missionen sind allesamt sehr hektisch aufgebaut. Sie werden kaum die Zeit haben, alle Positionen selbst zu übernehmen, sondern sich auf jeden Fall auf die CPU verlassen.

Spaß macht Armored Fist 2 aber trotzdem, oder gerade deshalb. Denn die hübsche Grafik und die unkomplizierte Handhabung locken auch Nicht-Simulanten in die fahrbaren Stahlsärge. Lediglich detailverliebte Hardcore-Freaks müssen sich noch ein Weilchen bis M1 Tank-Platoon 2 gedulden, oder mit dem häßlichen iM1A2 Abrams vorlieb nehmen.

M1A2 Abrahams

Technische Daten



- Benannt nach: General Creighton Abrams (Army Chief of Staff von 1972 bis 1974)
- Gewicht: 63 Tonnen
- Motor: AGT-1500 Gas-Turbine
- Motorleistung: 1.500 PS
- Hauptkanone: M256 (baugleich mit Rheinmetall M256)
- Kaliber: 120 Millimeter
- MG-Kaliber: 7,62 Millimeter
- max Geschwindigkeit: 70 km/h
- Entwicklung seit 1989
- erster Prototyp: 1992
- in Produktion: seit 1994
- Panzerung: mehrere Schichten aus Metall-Keramik-Verbund, Uranlegierungen und Polyurethan



In einigen Schlachten kommandieren Sie bis zu 32 Tanks, jeder davon hat seinen Kosenamen.

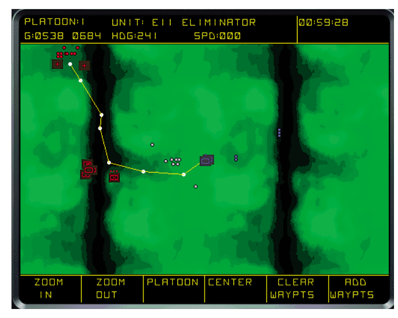
verwundbarer, sind die in einigen Einsätzen verfügbaren Apache-Helikopter. Die Luftunterstützung macht sich selbständig auf den Weg und kann sehr effektiv kleine Panzeransammlungen ausheben, während Sie sich um SAM-Stellungen und Unterstützungsvehikel kümmern.

Nur nicht die Übersicht verlieren

In fünf Kampagnen mit je acht Missionen können Sie das erlernte Wissen in die Tat umsetzen. Der Ausflug in die Mongolei erweist sich mit nur einem Abrams nebst Schützenpanzer unter Ihrer Kontrolle noch als relativ leichtes Unterfangen. Das ändert sich jäh, wenn Sie die Ruhe in Zentral-Afrika wiederherstellen, in Sibirien Putschistenaufstände niederschlagen, in Weißrußland einen Bürgerkrieg verhindern oder gar den Irak aus türkischem Grenzgebiet vertreiben. Bis zu 32 Panzer stehen in diesem Feldzug unter Ihrem Befehl. Spätestens zu diesem Zeitpunkt sollten Sie sich mit dem IVIS-System vertraut gemacht haben. Ein Druck auf den IVIS-Button ruft eine zoombare Karte des Einsatzgebietes auf, über die sich Ihre Schutzbefohlenen in Echtzeit bewegen. Entdeckte Gegner tauchen sofort als rote Markierungen auf, so daß Sie über Änderungen der Wegpunkte andere Einheiten in das jeweilige Konfliktgebiet dirigieren können. Dabei spielt auch die gewählte Formation der einzelnen Verbände eine große Rolle. In-Reihe-Fahren ermöglicht zwar hohe Geschwindigkeit auf ebenen Strecken, die aber durch extreme Trefferanfälligkeit erkauft wird. Im Gegenzug ist die Diamant-Gruppierung erheblich sicherer, wenn auch unbeweglicher.

Schönes Schlachtfeld

Für all die Mühen belohnt Sie die sehr schön gelungene



Die Karte gibt Ihnen nur einen ungenügenden Überblick über die Schlacht.



Vom Kommandostand aus befehligen Sie den Abschuß dieses Hinds.

Jörg Langer



Das Auge rasselt mit

Mir hat Armored Fist 2 erheblich besser gefallen als der unspektakuläre Vorgänger. Das liegt vor allem an der realistischen Grafik mit detailliert herumrasselnden Panzern und schöner Landschaft, sowie an den sehr packend aufgebauten Missionen.

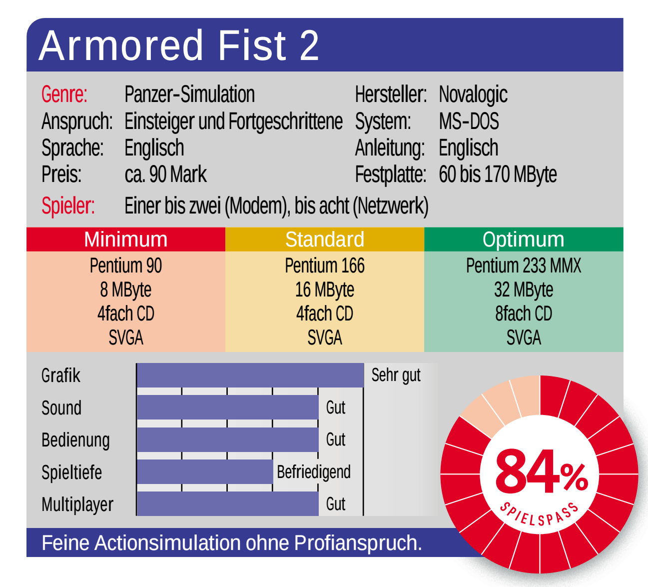
Ein wenig meckern muß ich aber trotzdem. So kapiere ich nicht, warum der Befehlspart auf der Übersichtskarte gegenüber Teil 1 abgespeckt wurde. In der Hektik habe ich mehr als einmal den Überblick und damit die Schlacht verloren.

Dafür gibt es endlich mal wieder eine Tastaturschablone, die nerviges Blättern im Handbuch überflüssig macht. Und die zahlreichen Funksprüche tragen stark zur Schlachtfeld-Atmosphäre bei. Für mich ist Armored Fist 2 ein guter Grund, mich auch mal wieder in Micks Spezialbereich zu wagen – es ist eine von den Simulationen, die nicht nur Freaks ansprechen.



Hubschrauberunterstützung gibt's in fast jeder Mission.

Voxelspace-2-Grafik. Die Landschaft wirkt äußerst plastisch und die Kombination mit den texturierten Polygonen funktioniert tadellos. Alles paßt gut zusammen, Perspektivenfehler treten äußerst selten auf. Besonders schick gelungen sind die transparenten Staub- und Raucheffekte, die gleichzeitig spielerisch von Bedeutung sind. Denn einmal eingenebelt verlieren Sie zwar ein wenig die Übersicht, dafür sind Sie erheblich schlechter von der gegnerischen Laseroptik zu erfassen. Allerdings frißt die opulente Grafik wie schon **Comanche 3** einiges an Prozessor-Power. Mit heruntergeschalteten Details benötigen Sie zumindest einen Pentium 90, die volle Pracht können Sie erst ab einem Pentium 200 halbwegs flüssig genießen. **Armored Fist 2** behauptet zwar beim Ladevorgang, auch die MMX-Technologie zu benutzen, allerdings haben wir zwischen einem normalen System und dem erweiterten Chipsatz nur einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil festgestellt. Bis zu acht Spieler werden über Modem oder Netzwerk mit insgesamt 16 Missionen verwöhnt, in denen Sie entweder gegen die CPU, in zwei Teams oder im Deathmatch antreten. MIC



Armored Fist 2

Genre:	Panzer-Simulation	Hersteller:	Novalogic
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	60 bis 170 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 233 MMX
8 MByte	16 MByte	32 MByte
4fach CD	4fach CD	8fach CD
SVGA	SVGA	SVGA

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

84% Spielspass

Feine Actionsimulation ohne Profianspruch.

Helikopter mit Steuerproblemen

AHX-1

Fliegen Sie mit Ihrer Viper in internationale Krisenherde.



AHX-1 sieht auf den ersten Blick fast wie Comanche 3 aus und ist noch einen Tick langsamer.

Hubschraubersimulationen gehören zu den komplexesten Programmen überhaupt. Flugmodell und Grafik stellen höchste Ansprüche an die Entwickler. Deshalb tauchen Neulinge in diesem Subgenre nur sehr selten auf.

Ein junges Entwicklungsteam aus Israel hat sich für GT Interactive dennoch an die diffizile Thematik gewagt.



Was macht der clevere Designer, wenn er die Entwicklungszeit seiner Simulation drastisch verkürzen will? Ganz einfach, er erfindet ein Flugobjekt und spart dadurch aufwendige Recherchen. So existiert der Kampfkopter AHX-1 (Codename: Viper) nur auf der Festplatte. Mit diesem Hightech-Heli, der von U-Booten oder Stealthbombern aus »abgeworfen« wird, bekämpfen Sie Drogenbosse in Kolumbien, Diktatoren in Libyen und Putschisten in Rußland.



Wenn Sie die Textwüste vor den Einsätzen samt Karte aufmerksam studieren, sehen Sie auch gleich, wo welche Gegner auf Sie lauern. Somit werden Sie im Cockpit über der voxelähnlichen Landschaft niemals überrascht wenn Sie Züge eskortieren oder Jagd auf Lastwagen-Konvois machen. Viel schwieriger als die Vernichtung der Feinde ist die abschließende Landung auf einem winzigen roten T. Selbst wenn Sie nur einen Meter neben der bezeichneten Stelle landen, gilt die Mission nicht als beendet. Nachts ist das Zeichen genialerweise so gut wie gar nicht auszumachen. Damit haben aber auch die bis zu acht Mitspieler über Modem, Netzwerk und Internet zu kämpfen. MIC



e Karte verrät Ihnen die Position sämtlicher Gegner.



Diesen Zug müssen Sie nur ein kurzes Stück eskortieren.

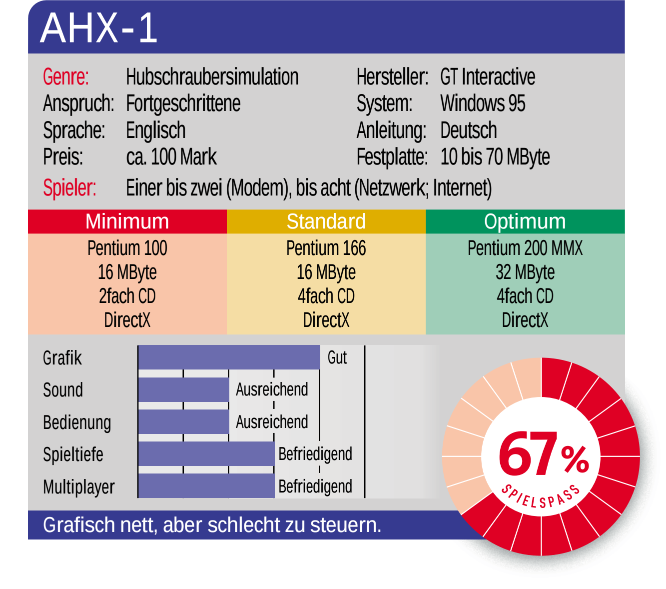
Michael Schnelle



Kein neuer Comanche

Wenn man sich die Landschaftsgrafik von AHX-1 zum ersten Mal anschaut, könnte man fast glauben, vor Comanche 3 zu sitzen. Dieser gute Eindruck wird durch die erheblich detailärmeren Objekte schnell verwässert.

So richtig ärgerlich ist die unpräzise Steuerung. Wer es schafft, den Heli auch nur eine Minute ruhig zu halten, bekommt von mir den Mick-Schnelle-Koordinationspreis verliehen. Und die pixelgenauen Landemanöver dauern oft länger als der restliche Einsatz. Na gut, irgendwann kommt man damit klar und dann macht AHX-1 durch die nett designten actionlastigen Missionen auch ein wenig Spaß. Für das Simulationsmittelfeld reicht das aber nicht aus, zu stark ist die Konkurrenz.



AHX-1

Genre:	Hubschraubersimulation	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	10 bis 70 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk; Internet)

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte	16 MByte	32 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD
DirectX	DirectX	DirectX

Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

67% Spielspass

Grafisch nett, aber schlecht zu steuern.

Flying Corps Gold

Die Ritter der Lüfte fliegen wieder.


Die Pixelflecken verschwinden mit einer 3D-Beschleunigerkarte.

Hauptkritikpunkt am alten **Flying Corps** war die sehr pixelige Landschaftsgrafik, vor der die Feindflieger im Gewirr der Grafikklötze schnell verschwanden. Derartige Frusterlebnisse gehören nun der Vergangenheit an – wenn Sie eine Direct3D-taugliche 3D-Beschleunigerkarte besitzen. Glatte, allerdings durch Nebel in der Sichtweite eingeschränkte Texturen bieten unter Windows 95 den Gegnern kein Asyl mehr. Sie selbst dürfen sich nun auch in der Fokker Dr.VII und der Spad 13A hinter den Knüppel schwingen. Der Missionseditor ist vor allem im neuen Multiplayermodus (mit bis zu sieben Bruchpiloten) sinnvoll. MIC

Den Patch auf Flying Corps 1.11 finden sie auf unserer Cover-CD.

Michael Schnelle

Nicht viel neues

Sieht man mal von den neuen beiden Fliegern und dem Missionsbaukasten ab, waren so ziemlich alle Verbesserungen auch schon im Patch auf die Version 1.11 enthalten. Falls in Ihrer Sammlung noch eine sehr realistische Doppeldeckersimulation fehlt, ist Flying Corps Gold aber immer noch die beste Wahl.

Flying Corps Gold

Genre:	Doppeldecker-Flugsimulation	Hersteller:	Empire
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	MS-DOS & Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 89 Mark	Festplatte:	54 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
486 DX2/66	Pentium 100	Pentium 166
16 MByte	16MByte	32 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD
SVGA	DirectX	3Dfx

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

74% Spielspass

Nur für Neukäufer interessant.

Forced Alliance

Hoffentlich gegen Alliance versichert.

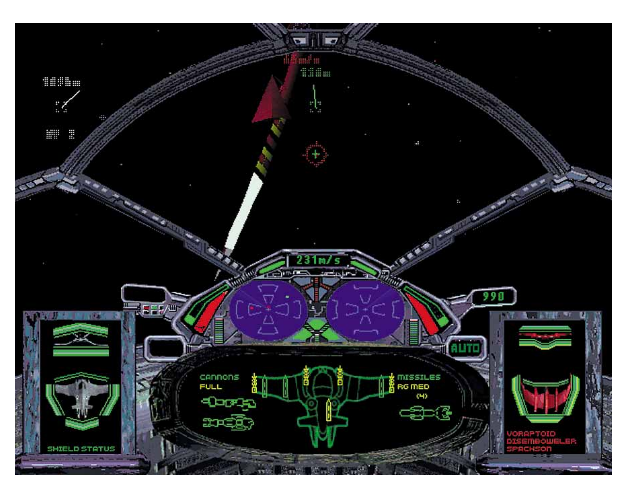
Bevor Sie bei der Weltraum-Ballerei **Forced Alliance** die erste Schlacht bestreiten, sind erst einmal Trainingsflüge angesagt. Wer schon mal einen der gängigen Weltall-Simulatoren geflogen ist, dem wird das alles recht vertraut vorkommen. Nachdem Sie Ihr Talent beim Navigieren und Rückwärts-Einparken bewiesen haben, wird es in 3D-Kampfeinsätzen ernst.

Rangwechsel bringen nicht nur neue Raumschiffe, sondern auch Personalverantwortung. Sie stellen Flotten zusammen, befördern Piloten und führen Verhandlungen. Gegen Ende mutiert der Spieler vom Kampfpiloten zum Schreibtischtäter. HL

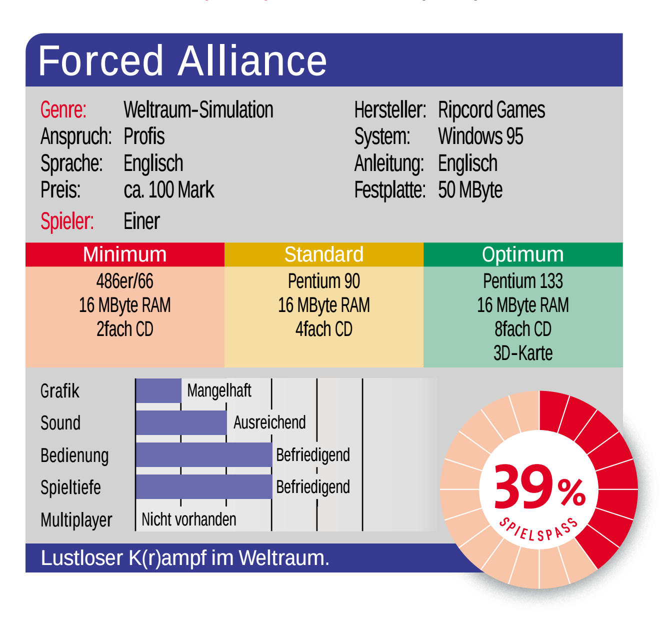
Heinrich Lenhardt

Der Titel paßt

Die Steuerungs-Grundlagen sind routiniert zusammengeklaut, dazu ein Schuß Strategie und Diplomatie – wie nett. Und wer achtet schon auf Äußerlichkeiten? Im Genre der 3D-Weltraumfliegereien leider so ziemlich jeder! Neben der trüben Technik ruiniert das mistige Missionsdesign die Spielmotivation.



Die Grafik ist fast so gruselig wie der Schwierigkeitsgrad.



Forced Alliance

Genre:	Weltraum-Simulation	Hersteller:	Ripcord Games
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	50 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486er/66	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
		3D-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

39% Spielspass

Lustloser K(r)ampf im Weltraum.

Adventures

Martin Deppe



Diesmal stelle ich Ihnen gleich vier Top-Spiele vor. Im ersten treffen Sie eine alte junge Bekannte wieder, die Männeraugen erneut zum Leuchten bringt: Lara Croft. Wir haben lange diskutiert, ob **Tomb Raider 2** zu den Actionspielen oder den Action-Adventures gehört – ich habe gewonnen. Mein Hauptargument: **Tomb Raider 2** ist noch rätsellastiger als der erste Teil, Lara muß also mehr denn je beweisen, daß auf einem knackigem Äußeren auch ein heller Kopf sitzt.

Unser zweiter Held ist weniger hübsch, aber nicht minder clever: Der Außerirdische **Floyd** nimmt es mit einer ganzen Diktatur auf. **Floyd** ist ausgesprochen witzig, grafisch opulent und hervorragend synchronisiert. Drittens haben wir die Verkaufsversion des Internet-Rollenspiels **Ultima Online** getestet. Nach langer Diskussion (wir diskutieren ziemlich viel) kamen wir zu dem Schluß, daß ein Online-Rollenspiel nicht so ohne weiteres mit einem konventionellen Genrevertreter verglichen werden kann – deshalb hat **Ultima Online** keine Gesamtwertung bekommen. Dafür werden wir unsere Heldin »Belle Star« auch in den kommenden Ausgaben begleiten. Das düstere **Fallout** hingegen ist nach langer Zeit mal wieder ein konventionelles, sehr gutes Solo-Rollenspiel.

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

"Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung."

(Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele)

Tanja Land

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Tomb Raider 2	Action-Adventure	NEU	89%
2	Diablo	Rollenspiel	-	88%
3	Floyd	Adventure	NEU	86%
4	Fallout	Rollenspiel	NEU	85%
5	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
6	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
7	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
8	Toonstruck	Adventure	-	81%
9	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
10	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
11	Zork: Grand Inquisitor	Adventure	NEU	77%
12	Shannara	Adventure	-	77%
13	Rätsel des Master Lu	Adventure	-	77%
14	The Dig	Adventure	-	76%
15	Space Bar	Adventure	10/97	76%
16	Last Express	Adventure	-	75%
17	Atlantis	Adventure	-	74%
18	Koala Lumpur	Adventure	-	74%
19	Timelapse	Adventure	-	73%
20	9 – The last Resort	Adventure	-	72%

Die 20 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests



Schöne Heldin, klasse Action-Adventure

Tomb Starring

Die Traumfrau der Computerbranche bricht auf zu frischen Taten. Lara Crofts neue Expedition ist eine spannende Artefakt-Suche im klassischen Action-Adventure-Stil.



Spätestens seit der liebenswürdigen Zanthia aus Legend of Kyrandia 2 sind Frauen als Computerspiele-Helden keine Seltenheit mehr. Ende letzten Jahres konnte man jedoch zu der Überzeugung kommen, daß sich bis dahin überhaupt noch kein weibliches Wesen auf PC-Bildschirmen hätte blicken lassen. Eine englische Adelstochter mit langen Beinen und etwas zu spitz geratenem BH gab damals ihre Premierenvorstellung. Sie avancierte innerhalb kürzester Zeit zu einem der größten Stars, die unsere junge Branche je gesehen hat. Lara Croft, so ihr Name, schaffte es bis aufs Cover von Frauenzeitschriften, turnte mit U2 auf der Bühne herum und verhalf Top-Model Rhonda Mitra zu einem neuen Full-Time-Job.

Mit dem Mitte November erscheinenden Nachfolger Tomb Raider 2 – Starring Lara Croft soll sich Laras Ruhm noch mehren. Die Voraussetzungen stehen günstig: Die PR-Maschinerie läuft wie geschmiert und am Programm ließ Core Design alle nötige Sorgfalt walten, damit der Hit nicht zum Hype wird.



Facts

- 18 Levels
- 7 Waffen
- 2 Fahrzeuge
- 5 Outfits
- 7 Schauplätze

Fern der Heimat

Die brünette Schriftstellerin und Hobby-Archäologin hat sich kaum von ihrem letzten Abenteuer erholt, schon treibt es sie wieder ins ferne Ausland. Sie hat nämlich von einem Dolch erfahren, um den sich diverse Legenden ranken. Angeblich liegt er irgendwo in der chinesischen

Raider 2
Lara Croft

Mauer versteckt und verschafft seinem Besitzer große Macht. Das weiß auch Marco Bartoli, Anführer einer Mischung aus Sekte und Mafiagang. Der Chinastreifzug endet für Lara zwar als Enttäuschung, doch immerhin nimmt sie dabei Bartolis Fährte auf. Sie verfolgt ihn bis in seine Heimat Venedig und schafft es sogar, ihn nach langer Jagd zu eliminieren. Doch damit geht das Abenteuer erst richtig los, das Lara einmal komplett um den Globus führen wird.

Knappe Story, üppig präsentiert

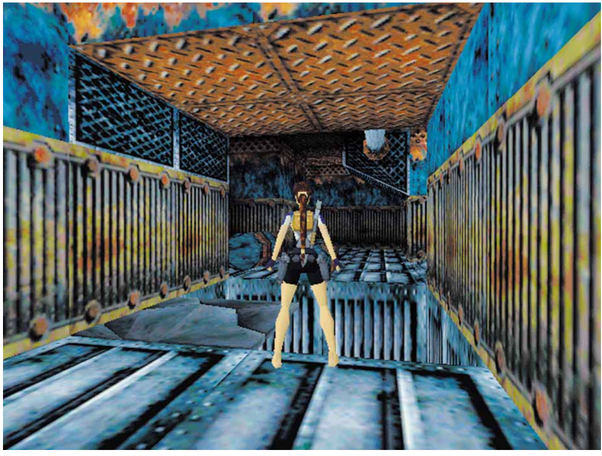
Die Hintergrundgeschichte ist stimmig und ausgefeilt; Einfluß auf die einzelnen Level hat sie allerdings nicht. Das zeigt sich daran, daß die meisten relevanten Handlungsfortschritte in sehr gut gemachten und komplett synchronisierten Cutscenes zu sehen sind. Die nutzen die Original-3D-Engine, laufen aber ohne jede Eingriffsmöglichkeit ab. »Starsprecher« ist übrigens Fantastische-Vier-Rapper Smudo, der dem Oberbösewicht Bartoli seine Stimme lieh. Dazu gesellen sich herkömmlich gerenderte, aber dennoch brillant gemachte Vi-



Ein riesiger Schneeadler bewacht als einer der wenigen Endgegner den Eispalast.



Gewaltige Schluchten sind für die Grafik-Engine kein Problem.



Die Schiffslevels sind hauptsächlich in blau und braun gehalten.

Michael Galuschka



Ein Meilenstein des Action-Adventures

Core Design hat genau das Quentchen Kurskorrektur angebracht, auf das ich gewartet habe. Gott sei Dank muß ich nicht mehr so oft mit ansehen, wie Lara nach zehn Minuten anstrengender Sprungartistik an der vorletzten Plattform zum x-ten Mal zu Tode stürzt. Statt dessen kann sie nun endlich klettern und darf bei den deutlich besser gewordenen Puzzles vermehrt ihr schlaues Köpfchen einsetzen.

Auch kampftechnisch legt Lara einen Zacken zu. Mit ihrem erweiterten Waffenarsenal zeigt sie jedem Muskelprotz, wer die Hosen anhat. Der rechte Knüller ist beim neuen Kampfgerät allerdings nicht dabei.

Faszinierende Atmosphäre

Ganz ohne Tadel kommt Frau Croft aber nicht weg. Ab und an hätte ich mir einen Tick mehr Gehorsam auf meine Tastaturbefehle gewünscht. Und warum halten ein paar schmächtige Gitterstäbe sie davon ab, aus einem Meter Entfernung einen fetten Yeti zu treffen? Naja, letztendlich sind das ebenso Kleinigkeiten wie die zwei, drei nervigen Trial-and-error-Puzzles oder die Detailmängel bei der Grafik. Gerade letztere verschaffte mir ansonsten aber besondere Wonnen auf dem Trip um die Welt. Ist ja auch ein Traum, durchs schöne Venedig zu gondeln oder dem herrlichen Barkhang-Tempel einen Besuch abzustatten.



Im Ölbohrturm muß Lara eine der wenigen längeren Plattform-Sequenzen bewältigen.

deo-Sequenzen, die besondere Vorkommnisse oder Reise-Etappen im Bild festhalten.

Nicht mehr so sprunghaft

Tomb Raider 2 nutzt zwar die gleiche Grafikengine wie der Vorgänger, verschiebt die spielerischen Prioritäten aber ein wenig. Trifft für den ersten Teil die Bezeichnung »3D-Jump-and-Run« noch am ehesten den Nagel auf den Kopf, tendieren Laras Erlebnisse nun deutlich in Richtung Action-Adventure. Das Konzept wurde deswegen aber nicht etwa völlig umgekrempelt. Lara marschiert anmutig wie eh und je durch teilweise riesige 3D-Welten, balgt sich mit der lokalen Fauna, sammelt Schlüssel und drückt Schalter. Stark herabgesetzt hat man den Anteil an millimetergenauem Plattformgehopse und ziellosen Felswanderungen auf der Suche nach dem nächsten begehbaren Block.

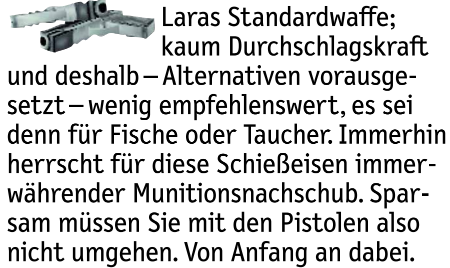


In Tibet tragen die Gegner peppige Schneebrillen.

Laras Waffenkammer

Gegenüber dem ersten Teil hat Madame Croft ein paar neue Gerätschaften an die Hand bekommen. Wir öffnen ihr Depot und sagen Ihnen, was die Waffen können und wann sie zu finden sind.

Pistolen



Laras Standardwaffe; kaum Durchschlagskraft und deshalb – Alternativen vorausgesetzt – wenig empfehlenswert, es sei denn für Fische oder Taucher. Immerhin herrscht für diese Schießeisen immerwährender Munitionsnachschub. Sparsam müssen Sie mit den Pistolen also nicht umgehen. Von Anfang an dabei.

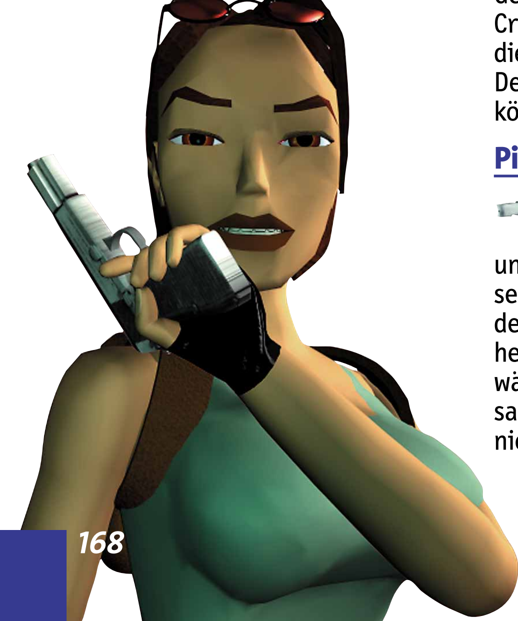
Gewehr

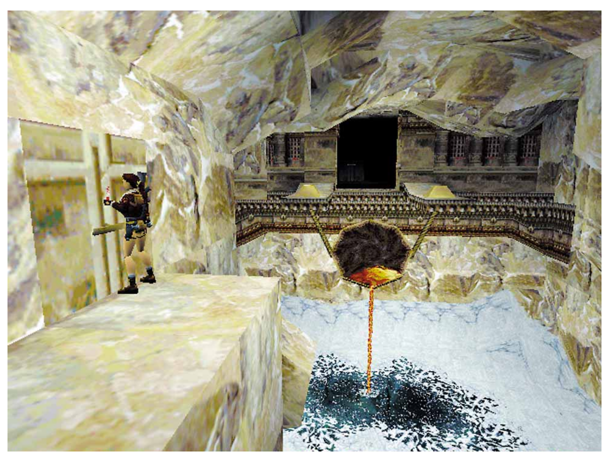


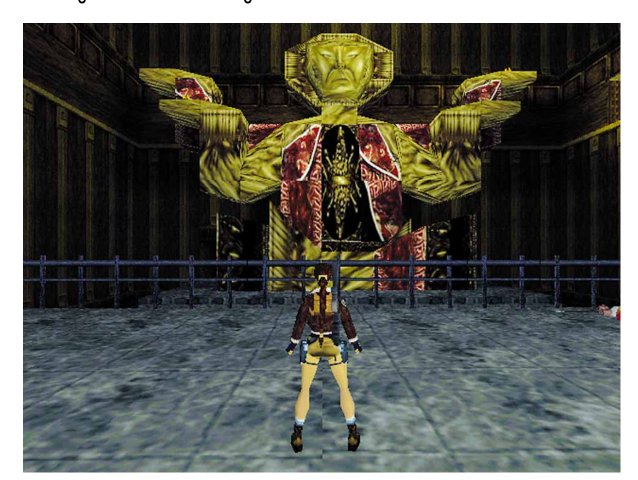
Sehr durchschlagskräftig, lädt aber nur langsam nach. Außerdem ist Munition nur spärlich verstreut. Geeignet für mittlere Entfernungen und Gegner mit Schußwaffen. Von Anfang an dabei.

Automatische Pistolen

Höhere Schußfrequenz und bessere Durchschlagskraft als die Standardpistolen. Empfehlenswert, solange keine Uzi im Inventar ist, ansonsten nur gegen leichtere Ziele gut. Frühester Fundort: Level 2




Eine typische Wirkung von umgelegten Schaltern: Auslaufende heiße Flüssigkeit macht den Weg durch die Eisdecke für Lara frei.

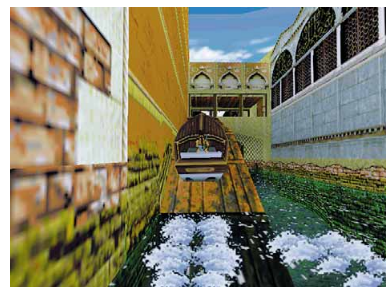
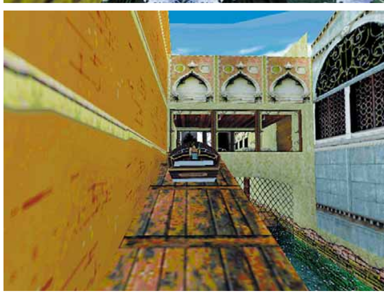
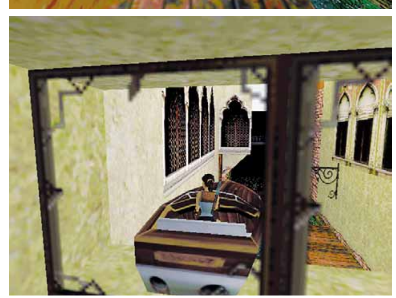

Lara bewundert die Gottheit der Barkhang-Mönche.

Ein Heim für Tiere

Statt Dauerspringen drängt sich nunmehr die Kampf-Action stärker in den Vordergrund. Laras Kanonenfutter besteht nicht mehr ausschließlich aus animalischen Opfern, wenngleich diese enorm an Farben- und Formenvielfalt zugenommen haben. Schneeleoparden, Königstiger, Adler, Raben, Muränen, Haie, Barracudas und sogar kleine, aber sehr lästige Spinnen – allein das neu hinzugekommene Getier entspricht der Belegschaft eines mittleren Zoos. Zusätzlich trachten Lara nun ganze Fußvolk-Scharen ihres Erzfeindes Bartoli nach dem Leben. »Moment!«, werden jetzt einige einwenden; schließlich gab es menschliche Gegner schon im ersten Teil. Das stimmt natürlich, doch die konnte man höchstens in die Flucht schlagen, während man sie jetzt eliminieren darf. Die meisten Feinde hinterlassen bei ihrem Ableben gleich noch ein Medipack, etwas Munition oder gar eine bessere Waffe.

Mehr Adventure

Das soll nun wahrlich nicht heißen, daß **Tomb Raider 2** zum reinen 3D-Shooter mutiert ist. Core kam damit nur zahlreichen Kritikern entgegen, die sich darüber beschwerten, daß in den einzelnen Räumen zu wenig passiere. Deshalb wurde neben der Action auch die Puzzle-Dichte angehoben. Ab und zu muß man dabei ein wenig um die Ecke denken, da die Rätselkost um ein paar Komplexitätsgrade gestiegen ist. Gelegentlich konnten die Pro-

Von diesem Motorboot-Stunt wäre selbst James Bond beeindruckt: Er ist nötig, um den zweiten Level zu beenden.

Uzi

Insgesamt die beste Allroundwaffe. Hohe Schußfrequenz, gute Durchschlagskraft. Eignet sich wegen der hohen Frequenz besonders für Angreifer ohne Schußwaffe. Frühester Fundort: Level 3

M-16

Nach dem Granatwerfer die Waffe mit der besten Wirkung; hohe Frequenz, ausreichend Munition. Allerdings verschießt Lara mit dem M-16 nur kleine Salven, deshalb eher als Fernkampfmittel geeignet. Frühester Fundort: Level 4

Granatwerfer

Höchste Durchschlagskraft, niedrigste Schußfrequenz. Da die Munition sehr selten ist, kommt der Granatwerfer nur für »Spezialfälle« in Betracht. Frühester Fundort: Level 1.

Harpune

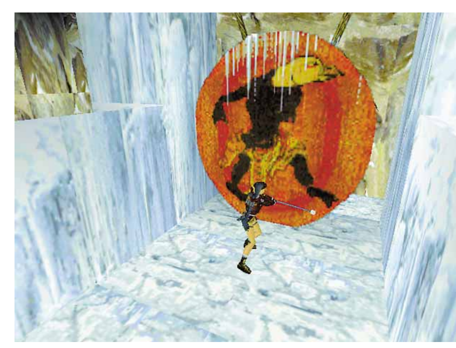
Ist Laras einzige Unterwasserwaffe. Sehr wirkungsschwach, außerdem fällt das Zielen schwerer als mit entsprechenden Waffen an Land. Angreifende Taucher oder Fische deshalb lieber ans flachere Ufer locken und von dort aus eliminieren. Frühester Fundort: Level 5

Stoppuhr

Natürlich keine Waffe, aber trotzdem sehr nützlich. Denn die Stoppuhr gibt Auskunft über benötigte Spielzeit, gefundene Secrets, erlegte Gegner, Schüsse-Treffer-Verhältnis, benutzte Medipacks und gelaufene Distanz. Von Anfang an dabei.

Fackeln

Werden eigentlich nur recht selten benötigt, sollten aber auch nicht sinnlos verschwendet werden, da sie nicht allzu häufig auftauchen. Von Anfang an dabei (zwei Stück).



Der Gongschlag hat leider negative Folgen.

grammierer ihren Hang zu exzessiven Kistenschiebereien nicht unterdrücken, ansonsten sind aber alle Aufgaben nachvollziehbar und logisch. Selbst mit ungewöhnlichen Aktionen konnten wir das Programm nicht überraschen; es gelang uns im gesamten Spiel nicht, eine ungewollte Sackgasse zu provozieren.

Neue Elemente

Das Tüpfelchen auf dem Spielspaß-i sind einige nette Einfälle, die noch mehr Abwechslung ins bunte Levelsüppchen bringen. Zum Beispiel muß Lara einen Abschnitt ohne Waffen in Angriff nehmen, weil die ihr zuvor abgenommen wurden. Außerdem betätigt sie sich nun als Trampolinspringerin; das entsprechende Rätsel in Level 15 gehört zu den kniffligsten im ganzen Spiel. Dreimal darf Fräulein Croft sogar ihre geschundenen Gazellenbeine schonen und auf die Unterstützung von motorbetriebenen Mobilen bauen. Zum einen im Venedig-Level, den sie großteils mit einem Holzboot durchschippert; zum anderen auf der ersten Tibet-Etappe, wo sie ein Snowmobil erbeutet. Damit brettert sie schonungslos über Schanzen, Berghütten und Geröllfelder; im weiteren Verlauf kann sie sogar ein Modell mit aufgepflanztem MG ergattern. Shoot'n'Drive in Reinkultur...



Peter Steinlechner



Schwächen ausgebügelt, Stärken bewahrt

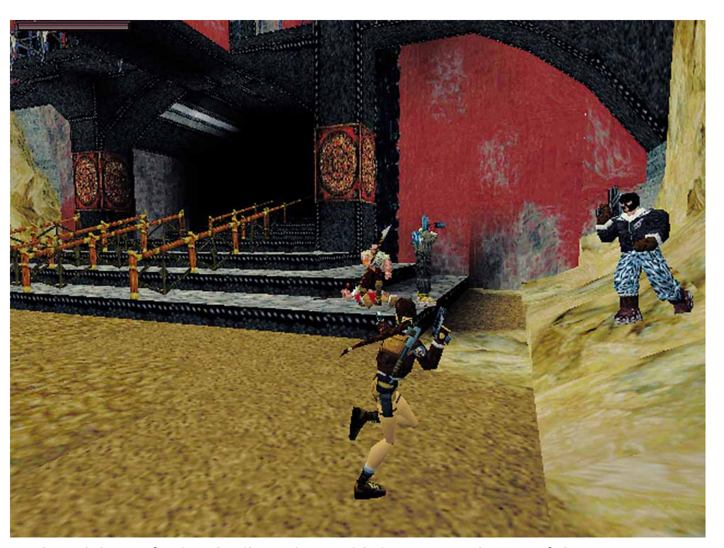
Ich muß gestehen, daß mir der Rummel um Fräulein Croft langsam auf die Nerven zu gehen begann. Lara ist ein hübsches Mädel, aber spätestens seit ihr Antlitz auf Duschgel-Verpackungen prangt, war bei mir der Sättigungsgrad erreicht – was sich mit Tomb Raider 2 allerdings wieder radikal geändert hat. Hier laufe ich gerne mit der brünetten Schönheit durch neue Levels. Eidos hat ganze Arbeit geleistet, in der zweiten Version steckt noch mehr Spielspaß als im Erstlingswerk. Für Spannung sorgt vor allem, daß in den Welten jetzt deutlich mehr los ist als in Teil 1.

Intelligente und herausfordernde, aber bis auf zwei Ausnahmen nie nervende Puzzles mit clever eingesetzten Lichteffekten, neue Bewegungen und entsprechende Rätsel: Die Entwickler haben klar erkannt, was sich mit 3D so alles anstellen läßt. Absolutes Highlight des Programms ist für mich aber immer noch die unglaublich packende Atmosphäre. Tomb Raider 2 spielt sich fast wie ein echter Abenteuerurlaub. Egal, ob auf dem versunkenen Schiff, der gruseligen Ölplattform oder in Venedig - an die Erlebnisse an all den exotischen Orten erinnere ich mich sicher auch in ein paar Jährchen noch gerne.

Riesige Räume

Eines der herausragendsten Merkmale von Tomb Raider 2 ist die verbesserte 3D-Engine. Neben einer reinen Software-3D-Version (die wieder ziemlich starke Clipping-Probleme hat) konzentrierte sich Core Design diesmal ausschließlich auf Direct3D-Unterstützung; Native-Adaptionen, etwa für 3Dfx, soll es nicht geben. Immerhin können Sie in einem speziellen Menü einzelne Features wie Anti-Alising, Texture Filtering oder den Z-Buffer zu- und abschalten. Insgesamt ist die Grafik der Block-basierten Engine auf sehr hohem Standard. Hervorzuheben ist besonders die sehr gute Fähigkeit, stimmungsvolle Regionen jeglicher Couleur zu erzeugen. Ob Schiffslevel, Tibet oder Ölplattform: Die jeweilige Atmosphäre ist hervorragend eingefangen.

Außerdem ermöglicht es die Engine, gigantische Räume und daraus wiederum riesige Levels zu basteln. Bei zu gewaltigen Ausmaßen geht dann allerdings selbst ein P/200 MMX mit 3Dfx-Karte in die Knie. Inzwischen beherrscht Cores 3D-Code auch ein dynamisches Lichtsystem. In schummrigen und stockfinsteren Räumlichkeiten ist dann der Griff zur Fackel oder zu einer Waffe mit Mündungsfeuer erforderlich, um Licht ins Dunkel zu bringen. Bis auf wenige größere Passagen (zum Beispiel im 13. Level) behalten Sie zur Not aber auch ohne künstlichen Helligkeitsspender den Durchblick.



In eine Richtung laufen, in die andere schießen: nur so hat Fräulein Croft gegen größere Gegnermengen eine Chance.



An Bord dieses Flugzeugs erreicht unsere Heldin die Ölbohrinsel.





Wo geht's hier weiter? Die schwimmenden Inseln fordern selbst Tomb-Raider-Profis das letzte ab.



Wer genau sucht, findet auch die gefräßigen Dinos aus dem ersten Teil wieder.



Mit dem Skibob durchquert Lara den 11. Level.

Schwebende Tote

Ein paar Schwächen der 3D-Engine wollen wir nicht verschweigen. Die Proportionen stimmen nicht immer, einige Texturen brechen auf der Qualitätsskala stark nach unten aus. Gewichtigster Nachteil: Zwischen Lebewesen und 3D-Umgebung besteht eine seltsame Kollisionsabfrage. Kontaktpunkt ist generell der Fuß einer Figur; deshalb passen sich beispielsweise auf einer Treppe eliminierte Gegner sich dem Untergrund nicht an und schweben – je nach Lage – in der Luft oder versinken im Boden. Gehörig an Qualität gewonnen haben dafür die Audiotracks, während die Lara-Soundsamples größtenteils gleichgeblieben sind.

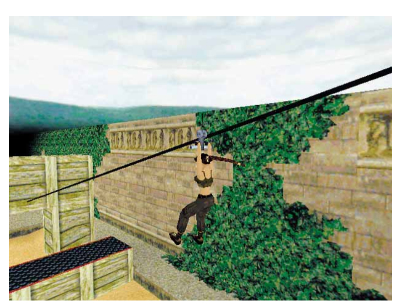


Halbintelligente Kamera

Da Sie die Protagonistin samt des lustig wippenden (und sich in Freiluftleveln sogar nach der Windrichtung drehenden) Zopfes fast immer von hinten sehen, ist ein »mitdenkendes« Kamerasystem notwendig, das automatisch den günstigsten Blick auf die Szenerie vermittelt. Das schafft die Tomb Raider-Engine nicht immer. Gerade bei brenzligen Kämpfen sieht man zwar das hübsche Gesicht von Lara, den Gegner ignoriert die Kamera dagegen. Wenigstens zielt Lara selbständig; dafür ballert sie auch auf bereits ausgeschaltete Gegner munter weiter. Mit der 0-Taste können Sie ihren Kopf quasi manuell bewegen. Das funktioniert sogar bei Kämpfen ganz gut, weil die Bedienung bewußt einfach gehalten wurde. Idealerweise nimmt man dazu eine Nicht-Windows95-Tastatur, per Joypad funktioniert's aber auch recht ordentlich.

Frauenbewegung

Eine leicht von der Hand gehende Steuerung ist auch deshalb nötig, weil Lara seit ein paar Besuchen im Fitneßstudio neue Moves beherrscht. Sie kann sich nun auch während eines Sprungs drehen, im Wasser waten und dabei Waffen benutzen sowie im kühlen Naß eine Rolle drehen. Die mit Abstand wichtigste Neuerung bei den Bewegungen ist sicherlich das Klettern; einige Abschnitte machen sich mit extremen Höhenunterschieden Laras neue Fähigkeit zunutze. Zum Erklettern geeignete Wände erkennt man nach spätestens zwei Levels auf den ersten Blick.



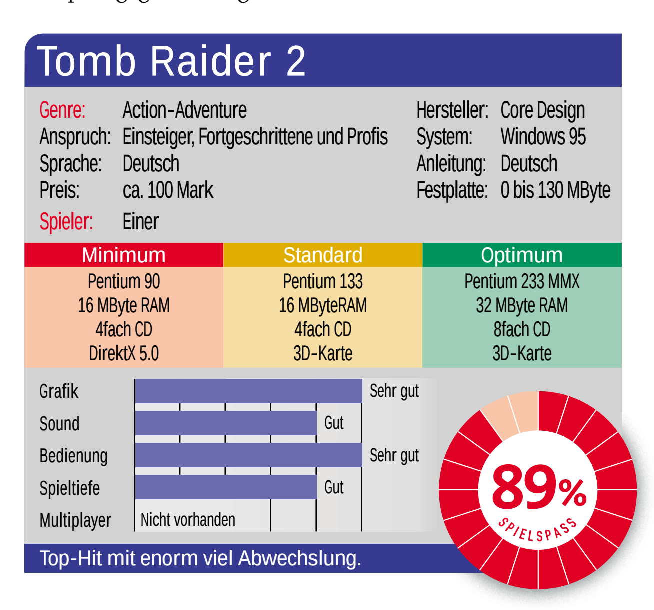
Auf ihrem Anwesen steht Lara ein gut ausgestattetes Trainingsareal zur Verfügung.



Zufrieden betrachtet Lara zu Hause den Dolch von Xian.

Lara im Babydoll

Das Finale hat gegenüber dem schwächlichen Ende des Vorgängers gehörig zugelegt. Sie kämpfen gegen einen gelben, feuerspeienden Drachen; ihn zu bezwingen, bedarf wirklich einiger Übung. Selbst als eine im samtblauen Babydoll gewandete Lara den ersehnten Dolch von Xian zufrieden in den Händen hält, ist der Spuk noch nicht ganz vorbei. Aber sehen Sie selbst... MG



Tomb Raider 2

Genre: Action-Adventure
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer
Hersteller: Core Design
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 0 bis 130 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 233 MMX
16 MByte RAM	16 MByteRAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	8fach CD
DirektX 5.0	3D-Karte	3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

89% Spielspass

Top-Hit mit enorm viel Abwechslung.

Alle 18 Levels von Tomb Raider 2

Mit Lara um die

Tomb Raider 2 ist in punkto Leveldesign deutlich abwechslungsreicher als der Vorgänger. Wir zeigen Ihnen jeweils eine charakteristische Szene aus allen 18 Abschnitten.

1: DIE GROẞE MAUER

In Asien geht das Abenteuer noch recht gemütlich los. Wer sich ziemlich tief herabläßt, erlebt allerdings eine Überraschung...



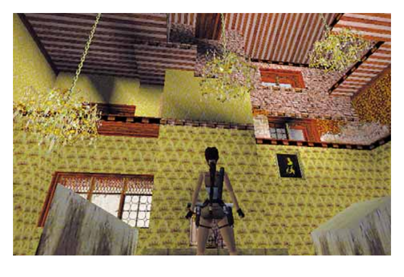
2: VENEDIG

Zumeist per Sportboot tuckert Lara durch die Stadt der Verliebten, trifft jedoch nur auf feindselige Fiama-Negra-Schergen.



3: BARTOLIS VERSTECK

Auf dem Weg zu Bartolis venezianischem Unterschlupf: Selbst vor wertvollen Kristalllüstern machen Laras Sprungkünste nicht halt.



4: DAS OPERNHAUS

Ein altes, verfallenes Opernhaus ist Laras letzte Station der Italien-Reise. Dieser Abschnitt gehört grafisch zu den schwächsten.



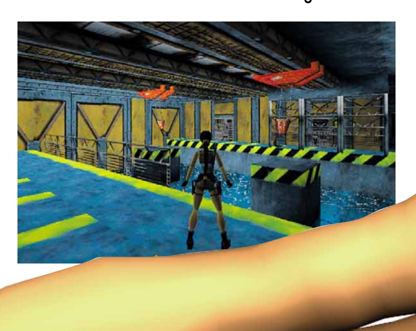
5: DER BOHRTURM

Grafikpracht auf der Ölplattform: Core Design hat die Atmosphäre einer technischen Großanlage wunderbar hinbekommen.



6: DIE TIEFE

Nach wie vor geht´s auf dem Bohrturm zur Sache, doch mit verstärkten Tauchgängen rüstet sich Lara schon für die nächsten Aufgaben.



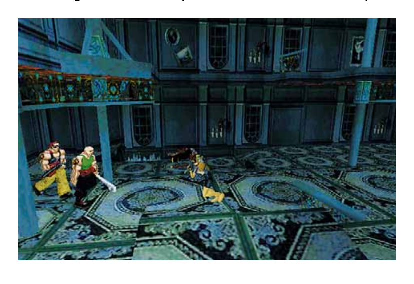
7: 40 FADEN

Zu Beginn des Bordaufenthaltes wartet – trotz schlecht gelaunter Froschmänner – ein leichter und dennoch amüsanter Abschnitt auf Sie.



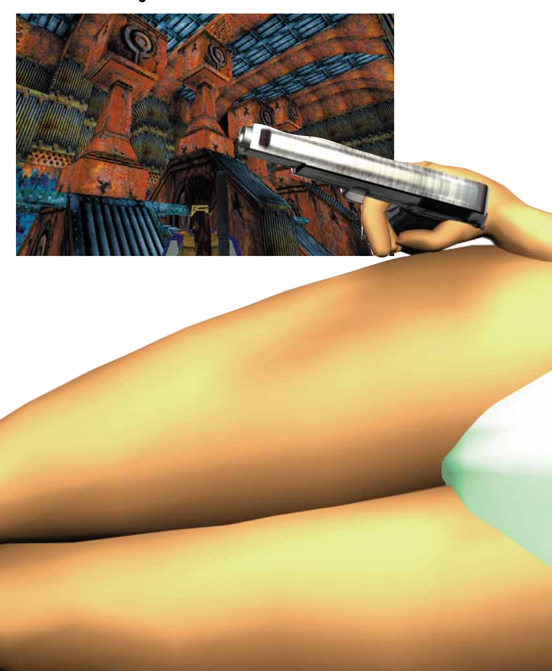
8: WRACK DER MARIA DORIA

Halligalli im Ballsaal: Der Level auf der Maria Doria ist mit gut 2 Stunden reiner Spielzeit einer der längsten und anspruchsvollsten überhaupt.



9: DIE QUARTIERE

Neben den Mannschaftsunterkünften besuchen Sie im letzten Unterwasserabschnitt auch den riesigen Maschinenraum.



halbe Welt

10: AN DECK

Zum Abschluß der Schiffswelt untersucht unsere Heldin den noch nicht versunkenen Teil der Maria Doria auf nützliche Hinweise.



11: DAS TIBETANISCHE HOCHLAND

Klirrende Kälte, bösartige Raubvögel und grimmige Terroristen erwarten die bejackte Lara in Tibet - und ein Skimobil zum Austoben.



12: DAS KLOSTER VON BARKHANG

Toller, langer Abschnitt, der sowohl vom Spielwitz als auch von der Präsentation zu den besten in Tomb Raider 2 gehört.



13: DIE KATAKOMBEN DES TALION

Wie es sich für Katakomben gehört, liegen große Teile von Talion in Finsternis. Hier hilft nur intensiver Fackel-Einsatz.



14: DER EISPALAST

Ein knackig-kurzer, teilweise sehr schwerer Abschnitt. Dutzende Yetis wollen Lara zum Abschluß der Eissaison an den Kragen.



15: DER TEMPEL DES XIAN

Der längste Absturz der Spielegeschichte: Fast 20 Sekunden geht es mit Lara steil bergab, bevor ein Wasserfall sie wieder ausspuckt!



16: DIE SCHWIMMENDEN INSELN

Zum Ende hin wird´s abgehoben: Schwebende, halb aus Smaragd bestehende und mit Fabelwesen bevölkerte Schwimm-Inseln…



17: DER HORT DES DRACHEN

Ohne große Umschweife kommt es zum finalen Showdown, der nur mit ausreichend Medipacks und Granaten zu überleben ist.



18: ZU HAUSE

Endlich geschafft! Denkste, denn Lara bekommt zu Hause unliebsamen Besuch, weshalb es noch nicht zum Duschen reicht.



Erst wenn auch der 18. Level geschafft ist, kann sich Lara wieder dem riesigen Pool in ihrem Haus widmen.



Wir sind das Volk!

Floyd

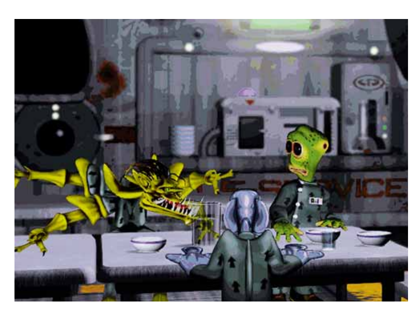
Es gibt noch Helden

Hängeschultern und ungesunde Hautfarbe – sieht so ein Held aus? Klar! Floyd schlägt jeden Lichtsäbel-schwingenden Recken.



Im Tips-Teil: Komplettlösung

Erich von Däniken hat recht: Die rätselhaften Kornkreise, die so manches irdische Weizenfeld über Nacht verzieren, stammen wirklich von Außerirdischen. Von einem einzigen Außerirdischen, um genau zu sein.



Das Alien vom Planeten Ripley hat Hunger.

Von Floyd, um ganz genau zu sein. Der ist begeisterter Fan unseres schönen blauen Planeten und arbeitet als Angestellter der »Abteilung für Kornkreise« in MegaPrimus, einer Lichtjahre entfernten galaktischen Stadt.

Erfolgreicher Papa

Geistiger Vater von **Floyd** ist der bekannte Simon Woodroffe, der sich mit **Simon the Sorcerer** einen Namen machte. Die beiden ironisch-witzigen Abenteuer des unfreiwilligen Zauberers Simon müssen vorerst auf eine Fortsetzung warten – erst mal kommt **Floyd** unter die Leut'.

Es passiert an einem ganz normalen Arbeitstag: Floyd hat mit seinem Ein-Mann-UFO soeben ein neues Kornkreis-Muster hinterlassen, als sich ihm ein Asteroidenfeld in den Weg stellt. Kurzerhand bahnt sich unser Held per Bordkanone einen Weg durch die unangenehmen Brocken. Doch nach 500 Schuß ist die Munition alle, das Donnerrohr schweigt und Floyd kreischt. Aus der Bahn geworfen, rammt er einen Satelliten, der Richtung MegaPrimus trudelt und sich in ein Staatsgebäude bohrt. Der Bruchpilot steckt ganz schön in der Patsche...

Soweit zur Vorgeschichte, die in einem hollywoodreifen Intro erzählt wird. Nach Floyds unrühmlicher Rückkehr nehmen Sie sein Schicksal in die Maushand.

Grafikfeuerwerk

Floyd – Es gibt noch Helden verwöhnt mit vorberechneten Animationen vom Feinsten. So fliegt der Titelheld elegant mit seinem Vespa-artigen Spacebike oder reißt in Großaufnahme erschrocken die Augen auf, in denen sich der Grund für sein Entsetzen spiegelt. Urkomisch auch der Anblick, wenn er durch eine Pille zum Disco-Star mutiert



In Daves Spacebar lungern die merkwürdigsten Gestalten. An der Theke lauert ein Vollstrecker.


Viele Schauplätze scrollen seitlich oder nach oben.

und zu stampfendem Beat abtanzt. Zahlreiche gerenderte SVGA-Zwischensequenzen setzen die Handlung fort – und das in einer Qualität, die viele Spiele allenfalls im Intro bieten. Kein Wunder, daß **Floyd** gleich vier CDs in Anspruch nimmt.

Totale Überwachung

Floyd lebt in einer Welt, in der alle glücklich sind – oder zumindest so tun. Die totalitäre Regierung läßt Honeckers ehemalige DDR nämlich vergleichsweise liberal aussehen. Wer nicht nonstop grinsend tiefste Glücksgefühle äußert, steht schnell auf der Abschußliste. Ein ominöses Wesen namens Omnibrain zieht die Fäden im Hintergrund; »Vollstrekker« mit Lizenz zum Töten überwachen ständig die Bürger. Klar, daß Floyds Crashkurs schnell auffliegt und nicht auf Begeisterung stößt. Also soll er bei Omnibrain vorsprechen; doch bereits dieser erste Abenteuer-Auftrag ist verflixt schwierig: Die Empfangsdame läßt Sie nicht zum Boß ins Büro. Derart schnöde abgewiesen, können Sie immerhin MegaPrimus und Umgebung erforschen.

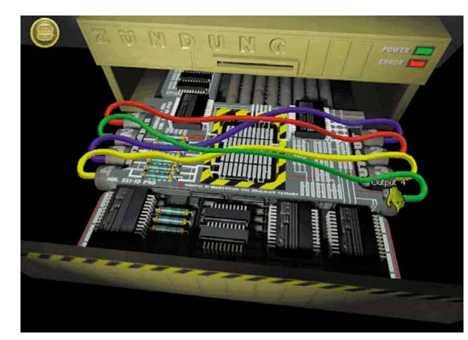

In einer aufwendigen Sequenz entkommen unsere Helden ihren Häschern.


Das könnten Darth Vaders Nichten sein.

Zunächst haben Sie nur zu wenigen Orten Zugang. Neben der fliegenden Stadt MegaPrimus, »Daves Spacebar« und einem als Müllhalde dienendem Raumschiff wäre da noch das »Ministerium für galaktische Unsicherheit«, wo Ihr Abenteuer beginnt und die ersten Rätsel warten. Die fallen noch leicht aus, doch sobald Sie auf Ihrem Weltraum-Motorrad die nächsten Schauplätze erreicht haben, wird's haariger. So blockieren zwei Verliebte die einzig freien »Vidfon«-Zellen und videofonieren turtelnd, während Sie händeringend vor der Zelle stehen. Die brauchen Sie dringend, um Ihre Lederjacke aus- und die offizielle Omnibrain-Uniform anzuziehen – Supermann läßt grüßen. Warum Floyd sich nicht in jeder x-beliebigen dunklen Ecke umziehen kann, bleibt Ihrer Phantasie überlassen. Solche Fragen stellt man sich in diesem Abenteuer häufig. Vor allem Anfänger werden oft nicht wissen, was als nächstes zu tun ist und hilflos drauflos probieren.

Hilfreiches Orakel

Bei Ihren Exkursionen durch Floyds Heimat steht Ihnen ein Orakel bei. Das sitzt nicht in Delphi, sondern an Ihrem Handgelenk. Das elektronische Wunderding birgt Ihr Inventar, Spielstände und eine Enzyklopädie. Dieser digitale Brockhaus erläutert auf Knopfdruck allerlei Wissenswertes über Omnibrains Staatsapparat, MegaPrimus' Gerätschaften und andere Dinge. Orakels Info-Funktion gibt Tips, was Sie als nächstes tun sollten, sowie grobe Lösungsvorschläge bei Rätseln. Die Maussteuerung ist etwas umständlich ausgefallen. Der


Mit solchen Farbrätseln haben Sie oft zu tun.

Martin Deppe



Witzig, spannend – aber laaangsam

Es ist Floyds menschlich-schusselige Art, die den außerirdischen Grünling so sympathisch macht. Unbeholfen und unterwürfig versucht er, alles richtig und jedem recht zu machen – und springt mit Karacho in jedes Fettnäpfchen. Das spannende Abenteuer wird liebevoll präsentiert und brachte mich immer wieder zum Lachen. Floyds John-Travolta-Imitation muß man einfach gesehen haben, und auch die vielen Anspielungen an Star Wars halten den Gute-Laune-Level hoch.

Hammerharte Rätsel

Viele Rätsel sind nur mit extremer Geduld zu lösen und teilweise unfair. So muß ich/Floyd einen Automaten mit einer Münze füttern. Die erste verschwindet ohne Gegenleistung in der Metallbox, ein zweiter Versuch schlägt ebenfalls fehl. Jeder normale Mensch wendet sich spätestens jetzt grummelnd ab – und bleibt hoffnungslos im Abenteuer hängen, denn erst mit der dritten Münze stellt sich endlich der Erfolg ein. Ebenfalls nervig ist Held Floyds Gemeinsamkeit mit einem VW-Käfer: Er läuft und läuft und läuft. Vor allem bei großen Entfernungen vermisse ich eine Option, mit der Floyd sofort den Zielort erreicht. Davon abgesehen, ist Floyd das beste Abenteuer, das seit langem meinen Bildschirm beehrte.



Das praktische Orakel birgt nicht nur Ihr Inventar.

Zeiger verändert sich zwar auf einem verwendbaren Objekt, für eine Aktion sind aber bis zu vier Rechtsklicks nötig. Mit denen schalten Sie nacheinander die Verben »ansehen«, »aufnehmen«, »benutzen« und »kombinieren« durch. Wollen Sie gar einen Gegenstand aus dem Inventar mit einem noch nicht aufgenommenen Objekt verwenden, leiert die rechte Maustaste schnell aus.

Gemütlicher geht's hingegen zu, wenn Floyd herumwandert, denn wegen seiner kurzen Beine ist er nicht der Allerschnellste. Da viele Schauplätze seitlich oder in der Höhe scrollen, wird Ihre Geduld arg strapaziert. Hinzu kommt, daß Floyd manche Orte mehrmals aufsuchen muß. Während er zum x-tenmal durch den gleichen Hangar tapst, können Sie bequem selbst eine Runde um den Block machen.

Kommt Ihnen dieses Raumschiff bekannt vor?



Floyd muckt auf

In Daves Spacebar bekommt Floyd erstmalig Kontakt mit einer Rebellengruppe. Die Begegnung hat zwei hübsche Augen, ebensolche Beine und hört auf den Namen Dolores. Unser Held ist so hingerissen von der jungen Dame im Kampfanzug, daß er sofort einen scheinbar harmlosen Auftrag annimmt. »Nur ein einfacher Botengang«, meint Dolores und drückt ihm ein kleines Päckchen in die grünen Hände. Der Inhalt ist zwar brisant, bringt Floyd aber etwas Bargeld ein. Mit dem schafft er es endlich, bei Omnibrain vorzusprechen und seinen Unglücksflug zu beichten. Es kommt, wie es kommen muß: Der arme Kerl landet auf der Strafkolonie Cygnus Alpha und bekommt den Radikallehrgang »So werde ich ein guter Bürger« spendiert.

Mit Dolores' Hilfe gelingt jedoch die Flucht – und das Abenteuer geht richtig los. Mit einem entführten Raumschiff legen die beiden Protagonisten eine Bruchlandung auf einem wilden Planeten hin. Hier treffen sie auf Kampfroboter SAM, gegen den sogar der Terminator wie ein Muttersöhnchen wirkt. Zum Glück hört der martialische Blechkamerad auf Ihr Kommando: Per Fernbedienung können Sie situationsbedingt auch SAM steuern.

Später geht's zurück nach MegaPrimus, wo Floyd die Obrigkeit ins Schwitzen bringt. Klar, daß es im Finale zum Showdown zwischen ihm und Omnibrain kommt...



Bei Dialogen können Sie aus mehreren Sätzen den passendsten wählen.

Whoopis Stimme

Die deutsche Übersetzung ist hervorragend gelungen. Während man bei vielen Adventures genervt die Dialoge durchklickt, hört man bei Floyd gerne zu. Das liegt zum einem am Wortwitz, zum anderen an den passenden Synchronsprechern. So spricht Floyd mit Brad Pitts und Dolores mit Whoopi »Guinan« Goldbergs markanter deutscher Stimme. MD



Floyd sprengt sich den Weg frei.

Peter Steinlechner



Außerirdisch gut

Meine Güte, sieht das genial aus! Der treuherzige Alien Floyd macht beinahe schon hochbezahlten Schauspieler-Stars Konkurrenz. Wenn er ängstlich die großen Kulleraugen aufreißt oder ob seines harten Schicksals verzweifelt - man sieht förmlich, was in dem kahlen Schädel vorgeht. Die hinreißend erzählte Story hat mich schlicht umgehauen. Texte, die zielgenau den Punkt treffen und mit spielerischer Leichtigkeit aus ernsthaften Dialogen vor Witz sprühende Wortwechsel machen - andere Adventures sollten sich davon ein großes Stück abschneiden!

Schade, daß manche Rätsel zu unausgewogen sind und in Frust umschlagen. Da leiern die Akteure selbst beim x-ten Anklicken unterhaltsame, aber nebensächliche Textzeilen herunter. Dem Spieler fehlt das Signal »Hier kommt nichts wichtiges mehr, mach woanders weiter«. In Sachen Präsentation ist Floyd ein Meilenstein, in Sachen Rätsel und Spielbarkeit immerhin überdurchschnittlich.

Floyd

Genre:	Adventure	Hersteller:	Adventure Soft
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	31 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

86% Spielspass

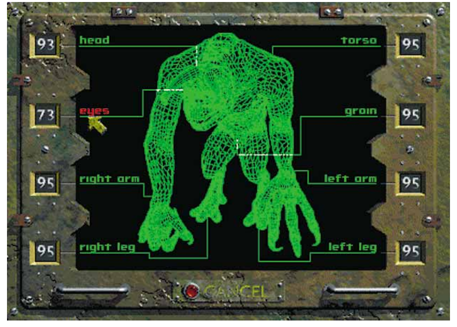
Abgedrehtes Abenteuer mit 1-A-Grafik.

Rollenspiel vom alten Schlag

Fallout

Folgen Sie einem einsamen Rollenspiel-Helden in die strahlende Zukunft des postnuklearen Südkaliforniens.

Mit Wasteland bewies Interplay, wie spannend Endzeit-Rollenspiele sein können. Daß das Team um Brian Fargo seit damals nichts verlernt hat, demonstrieren sie eindrucksvoll in Fallout. Der letzte große Weltkrieg endete mit dem atomaren Holocaust. Nur wenige Menschen retteten sich in riesige, autarke Bunker, die sogenannten Vaults. 80 Jahre sind seitdem vergangen, da fällt die Wasserversorgung aus. Ein Held muß her, der sich nach oben wagt, um beim Nachbarvault um Hilfe zu bitten. Dieser Auserwählte sind Sie! Das Problem: Ihnen bleiben nur 150 Tage, bis die Kameraden verdursten.



Gezielt visieren Sie bestimmte Stellen an.

Michael Schnelle

Ungeheuer gehaltvoll

Joi, was habe ich in Fallout für einen Spaß gehabt! Nachdem ich mich an die etwas fummelige Steuerung gewöhnt hatte, stellte sich schnell höchster Spielspaß ein. Ich vergesse nie den Schreckmoment, als der rechte Arm meines von einem Skorpion vergifteten Helden verkrüppelt wurde, und ich verzweifelt einen Arzt suchte. Mit kaum noch Lebensenergie wurde ich erst in allerletzter Sekunde gerettet!

Die düstere Atmosphäre kommt im Spiel noch besser rüber, als es die stilecht graubraunen Screenshots vielleicht andeuten.Das liegt vor allem an den vielen Details (getragene Waffen und Rüstungen aller Figuren sind jederzeit zu sehen). Rollenspieler werden das komplexe Endzeit-Abenteuer lieben. Zweifler sollten die Demo auf unserer Cover-CD anspielen - um dann überzeugt zur Vollversion zu greifen.

Geburt eines Helden

Ihr Alter Ego setzt sich aus sieben Grundwerten wie Stärke, Beweglichkeit und Intelligenz zusammen, die durch 18 Skills ergänzt werden – etwa »Schwere Waffen«, »Sanitäter« oder »Feilschen«. Außerdem können Sie Ihren Helden mit Sonderfähigkeiten versehen, die allesamt neben den positiven auch negative Eigenschaften aufweisen. Beispielsweise erkaufen Sie sich schnellere Genesung durch schlechtere Widerstandsfähigkeit gegen Strahlung.

Erste Schritte

Mutig verlassen Sie den heimischen Bunker und wandern als kleines Fadenkreuz über eine noch schwarze (unerforschte) Landkarte zum Nachbarvault. Der Quadrant, durch den sie marschieren, wird »aufgedeckt«, von den direkt benachbarten sehen Sie zumindest das Terrain. Sofern es keine Zufallsbegegnung gegeben hat (Überfälle durch Mutanten und Räuber, Patrouillen, andere Reisende etc.), kommen Sie bald beim anderen Vault an. Jetzt wird (wie auch bei Zufallsencountern und anderen Siedlungen) auf eine Iso-Perspektive umgeschaltet, in der Sie das inzwischen verlassene Gebäude nach Hinweisen durchsuchen. Schnell kommt es zu den ersten Kämpfen, ein



Der Flammenwerfer hat kaum Reichweite, bedroht aber gleich mehrere Gegner.

Zum Handel mit dem Stahl-Paladin fehlen uns teure Gegenstände.



Die schlichte Landkarte zeigt die Umgebung von Los Angeles – Quadranten mit Siedlungen sind grün markiert.



Eine kleine Waffenauswahl.

freundlicher NPC schließt sich Ihnen an und Sie erfüllen Ihre erste Untermission (Vernichtung von Mutanten-Skorpionen).

Rundenkämpfe und Waffenvielfalt

Während Sie Ihren Helden normalerweise in Echtzeit bewegen, werden Gefechte rundenweise durchgeführt. Sie können jederzeit in den Kampfmodus wechseln, um etwa weit entfernte Ziele anzuvisieren, bevor diese Sie bemerkt haben. Jede Handlung wie Schießen, Nachladen oder Bewegen geht zu Lasten Ihrer maximal 10 Aktionspunkte pro Kampfrunde. Zum Einsatz gelangen die unterschiedlichsten Waffen, von der »kleinen« Desert Eagle Kaliber .45, über Uzis und Sturmgewehre, bis hin zu Flammenwerfern und dicken Plasmagewehren. Einige lassen Ihnen die Wahl, gezielt bestimmte Monster-Stellen anzuvisieren, andere treffen mehrere Gegner gleichzeitig.

Ihre Umwelt manipulieren Sie durch verschiedene Icons. So öffnen Sie Türen, benutzen eine Leiter oder entladen eine Pistole. Durch die in Kämpfen und Missionen gewonnene Erfahrung steigen Sie im Level und können gezielt Skills aufwerten. Alle drei oder vier Stufen gibt's sogar eine Spezialfähigkeit á la »Scout« (erhöht den Aufklärungsradius auf der Landkarte) dazu.



Die teils verketteten Iso-Schauplätze können Sie beim nächsten Besuch direkt anspringen.

Schlaue NPCs

Damit Sie sich Ihr Equipment wie Geigerzähler, Bewegungssensor und Rüstung überhaupt leisten können, müssen Sie Gegner fleddern und Handel treiben – letzteres funktioniert mit fast jedem NPC im Spiel. Sie suchen sich aus Ihrem Inventar und dem des Gegenübers Gegenstände zusammen. Sofern Ihre mindestens gleichviel wert sind, klappt der Handel. Wichtige NPCs sehen Sie als animierte Portraitbilder, mit denen die Multiple-choice-Gespräche nochmal soviel Spaß machen.

Ihr Armband-Computer führt währenddessen Buch über den Status der rund 50 Untermissionen, die Sie meist auf mehrere Arten lösen können. Außerdem verwaltet er die Automaps und verrät Ihnen, wie lange die Wasservorräte Ihres Heimatbunkers noch reichen. Doch selbst wenn Sie das Ersatzteil gefunden haben, ist Fallout nicht beendet. Denn das verstrahlte Land voller ominöser Sekten und Gangs, wie der Brotherhood of Steel oder den militanten Blumenkindern, hält noch reichlich Überraschungen bereit. Die eingedeutschte Version soll erst im Frühjahr '98 erscheinen. MIC

Jörg Langer

16 Stunden am Stück

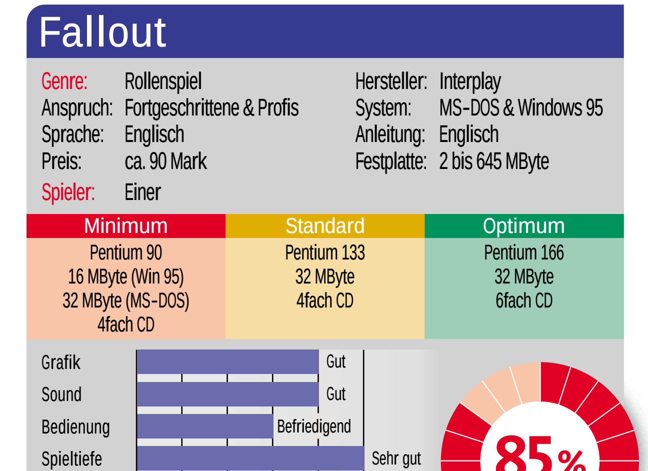
Als Zweit-Tester bin ich relativ skeptisch an Fallout rangegangen – und konnte mich kaum noch lösen: Einen vollen Samstag hab' ich das Ding fast pausenlos gespielt. Fallout ist so spannend wie vor Jahren Wasteland – nur eben mit feinen, realistischen Animationen und einem ausgefeilten Herumlaufen/Kampf-Prinzip.

Das Charakterwerte-System ist überaus umfangreich, es gibt sogar unterschiedliche Reputationen bei verschiedenen Gruppierungen. Viele Missionen lassen sich definitiv auf zwei oder drei Arten lösen, die NPCs verhalten sich recht schlau: Ein zugelaufener Hund kämpft für mich, waffenlose Gegner heben eine Wumme vom Boden auf, Aktionen meinerseits haben reelle, langfristige Auswirkungen. Kurzum: Seit langem wieder mal ein echtes, beinhartes Solo-Rollenspiel.



Der Inventar-Screen. Unten sehen Sie die bereitgehaltenen Waffen.

Auf der CD-ROM: Die spielbare Demo



Fallout

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene & Profis	System:	MS-DOS & Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	2 bis 645 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte (Win 95) 32 MByte (MS-DOS) 4fach CD	Pentium 133 32 MByte 4fach CD	Pentium 166 32 MByte 6fach CD

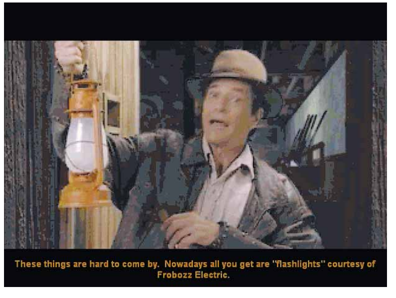
Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	nicht vorhanden

85% Spielspass

Klassisches Edel-Rollenspiel.

Ein Held taucht unter

Zork: Grand Inquisitor



Wir treffen den Helden und die berühmte Messinglampe aus Zork 1.

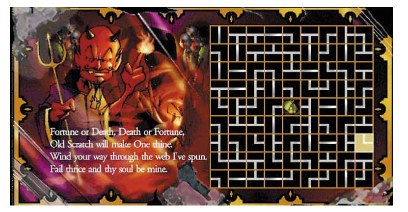
Die Zork-Saga geht in die achte Runde und erfreut mit knackigen Rätseln und Monty-Python-Humor.

Es gibt Serien, die sind nicht totzukriegen. Neben Magnum, Columbo und Lindenstraße gehört die **Zork**-Reihe eindeutig dazu. Zwanzig (!) Jahre ist es her, daß der erste Teil das Licht der Welt erblickte. Mittlerweile gibt's die Textadventure-Schmiede Infocom nur noch als Activision-Label, und die neuen Zorks haben außer dem Szenario (»Great Underground Empire«) nichts mehr mit den alten gemein. Trotzdem enthält das achte Abenteuer **Grand Inquisitor** dezente Anspielungen auf frühere Teile, ohne aber Neueinsteiger zu benachteiligen.



Das Inventar birgt auch Lupe, Lampe und Zauberbuch.

Wie im Vorgänger **Zork: Nemesis** spielen Sie einen namenlosen Abenteurer. Ihre Heimat Zork liegt im Sterben, denn ein tyrannischer Großinquisitor unterdrückt jede Magie. Wer beim Zaubern erwischt wird, landet vor der Inquisition. Das stinkt Ihnen gewaltig, also begeben Sie sich in den Untergrund. Und zwar im wahrsten Sinne des Wortes: Durch einen Brunnen geht's hinab in die Unterwelt, wo Magie noch großgeschrieben wird. Hier erfahren Sie von Zorks letzter Chance. Drei verzauberte Gegenstände müssen Sie finden: Den Würfel der Gründung, den Schädel von Yoruk und die (allen Fans wohlbekannte) magische Kokosnuß von Quendor. Ihr Kampf gegen den Großinquisitor verläuft nicht so staubtrocken wie in **Nemesis**, sondern nimmt sich gehörig selbst auf den Arm. So treffen Sie eine Fee mit Handy, eine Telefonanlage bringt Sie an den Rand der Verzweiflung, und

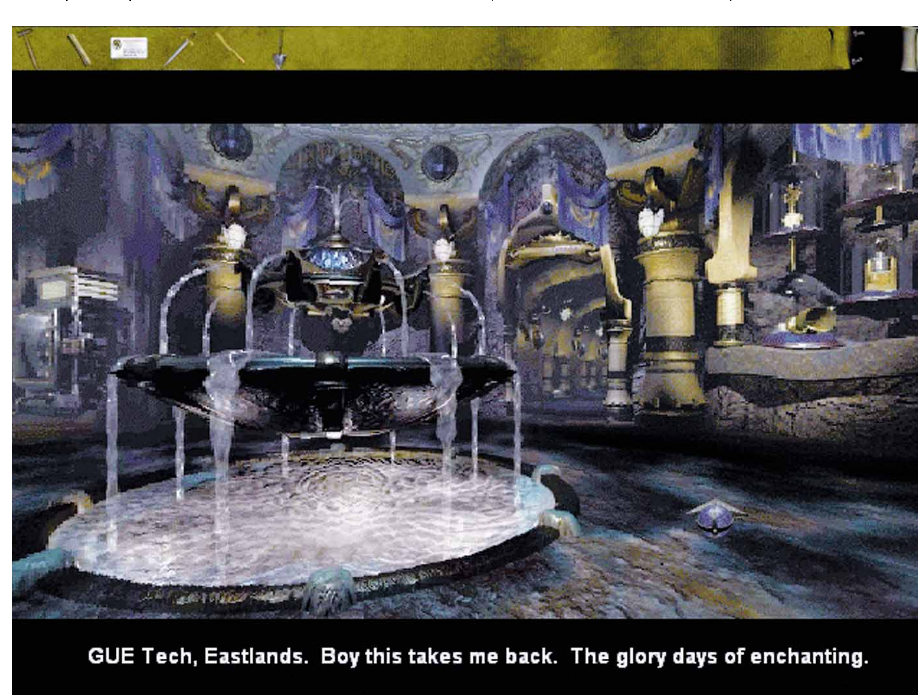


Ein Rubbel-Los à la Zork.

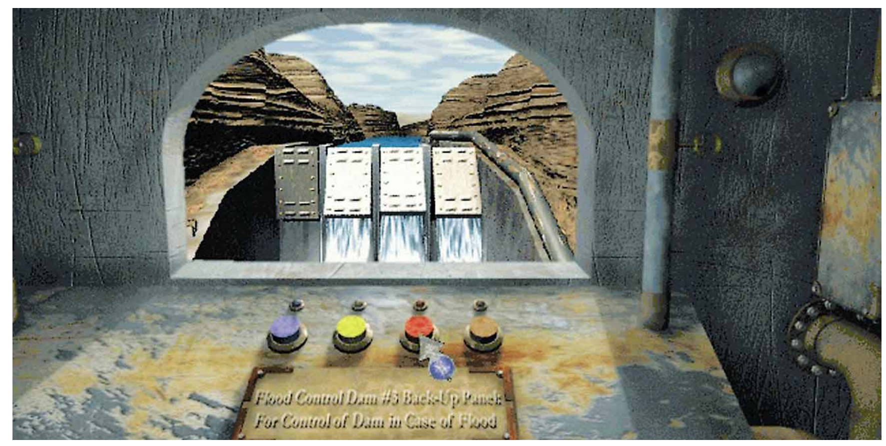
zwischendurch erklingen die groovenden Gitarrentöne aus **Interstate '76**.

Rundumblicke

Sie marschieren »Bild für Bild« durch die Spielwelt. Die Übergänge zwischen zwei Standpunkten sind nicht fließend wie in **Spacebar**, statt dessen »springen« Sie zum Zielort. Sie können sich komplett um die eigene Achse drehen, wobei Ihr Sichtfeld stufenlos scrollt. Blicke nach oben oder unten sind hingegen nur an manchen Stellen möglich. Im Gegensatz zu **Nemesis** schaltet das Bild einfach um, wenn Sie nach oben schauen, anstatt zu scrollen. Auch wenn Sie näher an ein Objekt herangehen, beispielsweise an einen Schrank, sind Sie auf Vor und Zurück beschränkt. Ungeschickt: Ihr Sichtfeld füllt



Besuch in der Zauber-Schule. Oben ist die eingeblendete Inventarleiste zu sehen.

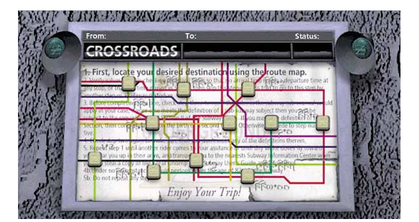


Vier Knöpfe und vier Tore. Doch welcher öffnet welches?

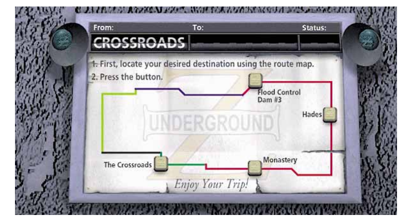
nicht den ganzen Bildschirm, weil Inventarleiste und Untertitel der Sprachausgabe sehr viel Platz verbraten.

Ihr Zauberbuch

Gefundene Zauber wandern automatisch in Ihre magische Kladde, in der Sie den gewünschten Spruch per

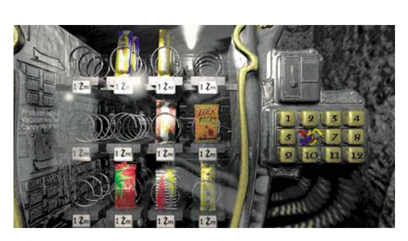


Der komplizierte U-Bahn-Plan wird ...



erst per Zauberspruch lesbar.

Mausklick aktivieren. Manche Rätsel lösen Sie mit Magie, die beispielsweise verschlossene Türen öffnet oder im Handumdrehen Brücken baut. Viele Maschinen sind in Gang zu bringen, darunter defekte Schokoriegel-Automaten oder Zauberspruch-Entschlüssler. Einmal rennen Sie mit einem selbstgebastelten explosiven Snack in der Hand panisch umher; wenn Sie den Sprengsatz nicht rechtzeitig an der richtigen Stelle deponieren, endet Ihr Heldendasein abrupt. An anderer Stelle lösen Sie Verschieberätsel, indem Sie Bilder richtig zusammensetzen. Oft müssen Sie Gegenstände weit von ihrem Fundort entfernt einsetzen; Hinweise aus herumliegenden Büchern oder Zetteln helfen weiter, allerdings fehlt eine Notizfunktion. Die Landkarte im Inventar ist zwar nützlich, aber umständlich mit vier Mausklicks zu entfalten. Warum reicht hier nicht ein Tastendruck? Dafür verkürzen Teleporter und U-Bahn lange Märsche durch die weiträumige Welt.



Dieser Automat ist sehr widerspenstig.

Reisebegegnungen

Ab und zu treffen Sie auf andere Charaktere, die in Videosequenzen oder per Sprachausgabe Kontakt zu Ihnen aufnehmen. Die Videos sind geschickt in die Handlung integriert, Sie blicken aus der beliebten Ich-Perspektive auf Ihr Gegenüber. Manche Filmsequenzen zeigen eine Parallelhandlung, so landet einer Ihrer Gesinnungsgenossen vor der Inquisition. Anders als in herkömmlichen Adventures laufen die Begegnungen automatisch ab, Dialoge mit Wahlmöglichkeiten zwischen verschiedenen Sätzen gibt es nicht. Ihre eigene Stimme hören Sie nie, vielmehr redet nur Ihr Gegenüber. Spaßig, aber wenig sinnvoll ist die Mehrspieler-Option. Auf zwei PCs »teilt« man sich den Charakter, wobei beide Spieler Befehle erteilen dürfen. Dabei sehen Sie anhand des Mauszeigers Ihres Mitspielers, was dieser für Aktionen durchführt. Das wird schnell konfus; etwa dann, wenn der eine weiterlaufen, der andere aber ins Inventar blicken will.

Zork 8 erscheint zunächst komplett in Englisch, Ende November soll die vollständig übersetzte deutsche Fassung herauskommen. Wer kein Englisch-Crack ist, sollte bis dahin warten.Die nächsten beiden Zork-Teile sind bereits angekündigt. MD

Martin Deppe

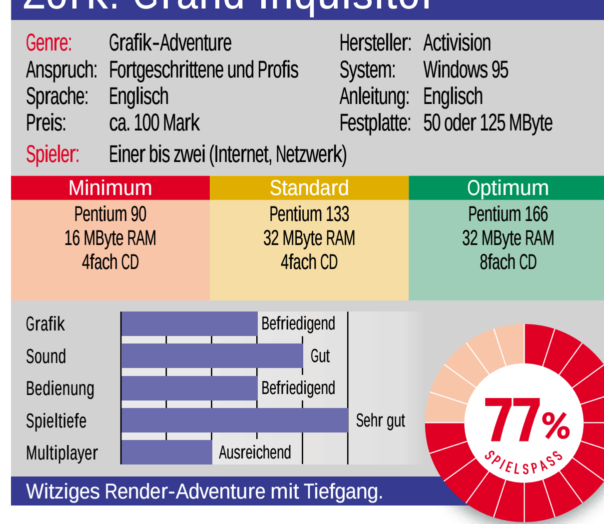


Verrückt-witzig, doch grafisch altmodisch

Auch der achte Zork-Wurf ist gelungen: Die Reise durch den magischen Untergrund sprüht nur so vor Witz, ständig nimmt das Spiel seine Vorgänger, sich selbst und das gesamte Adventure-Genre kräftig auf die Schippe. Mir gefällt die Mischung aus Fantasy und heutiger Zeit – per U-Bahn gondele ich von Schauplatz zu Schauplatz, in der Zauberschule stehen Getränkeautomaten. Die Rätsel sind abwechslungsreich, logisch und fair. Anstatt tonnenweise Krimskrams mit mir herumzuschleppen, komme ich mit wenigen Gegenständen aus.

Altbackene Grafik

Die Grafik ist nicht die allerschönste, besonders die Übergänge zwischen Standbildern und Rendersequenzen fallen negativ auf – ein Rückschritt im Vergleich zu Nemesis. Schon das hatte erstmals 360-Grad-Schwenks, bei Atlantis durfte ich sogar stufenlos nach oben und unten schauen. Auch die Bedienung hätte ich mir einfacher gewünscht; um einen Gegenstand zu untersuchen, muß ich ihn erst umständlich unter die magische Lupe legen. Das gleiche gilt fürs Kombinieren zweier Objekte, auch wenn es nur selten nötig ist. Doch witzige Einlagen (köstlich: die Inquisitions-Szene, die an »Das Leben des Brian« erinnert) und gehaltvolle Rätsel versöhnen mich schnell wieder.



Zork: Grand Inquisitor

Genre:	Grafik-Adventure	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	50 oder 125 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Internet, Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Ausreichend

77% Spielspass

Witziges Render-Adventure mit Tiefgang.

Das langerwartete Internet-Rollenspiel startet

Ultima Online

Online-Avatare frohlocken: Ziemlich termingerecht und ungeachtet aller Rest-Bugs ging Origins Internet-Britannia dieser Tage ans Netz.



Umfangreiche Infos zu Ultima Online finden Sie unter http://www.ultimaonline.com

Facts

- derzeit 8 US-Server
- 35 GByte-Server-Code
- 500 Spieler pro Server
- 10 US$ Monatsgebühr
- 5 Helden pro Account
- 46 Charakter-Skills
- ca. 38.000 Screens
- ca. 200 Mio (virtuelle) Quadratfuß Gelände
- 12 Städte, 7 Dungeons
- 11 Terrainarten
- ca. 200 Pflanzenarten
- über 50 Monster- und Tierarten
- über 40 Waffen- und Rüstungstypen
- über 12 Werkzeugtypen

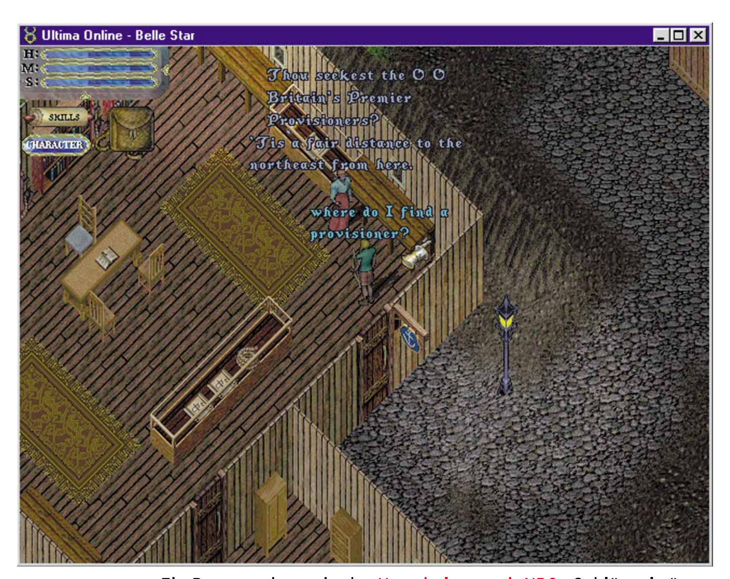


Die winzige Gestalt im Kettenhemd, die dem roten Drachen gegenübersteht, blutet bereits aus mehreren Wunden. »Wachen! Wachen!« Die Bestie nimmt Maß für den alles entscheidenden Prankenhieb. Da preschen im letzten Moment zwei Berittene in schimmernder Rüstung zur Rettung aus dem Wald und stürzen sich in den Kampf: Wo einer scheitert, siegen drei.

Origins Ultima-Reihe ist die wohl langlebigste und beliebteste Computer-Rollenspiel-Serie der Welt. In neun Folgen rettete der sogenannte Avatar dieses Fantasy-Universum abwechselnd vor Untugend, Dämonen oder dem bösen Guardian. Ab sofort sind Avatare nicht mehr auf sich allein gestellt oder nur von Nicht-Spieler-Charakteren umgeben: Bei **Ultima Online** werden Tausende Spieler auf verschiedenen Servern in mehreren parallel existierenden Britannias (so heißt die Welt seit Teil 4) agieren.



Ein Drache vor der Kneipe – hat er Durst oder wartet er auf Herrchen?

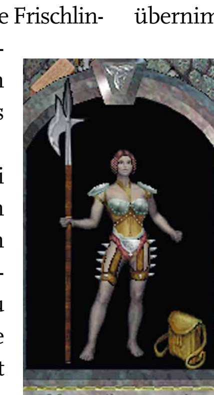


Ein Parser erkennt in der Unterhaltung mit NPCs Schlüsselwörter.

Ehrgeiziges Konzept

Ultima Online ist mit Abstand das ehrgeizigste Rollenspiel-Projekt, das bisher im Internet gestartet wurde. Eine riesige, ungeheuer detailreiche Weltensimulation erwartet Sie, in der viele Zusammenhänge, etwa das Verhältnis zwischen Raub- und Beutetieren, der Realität nachgebildet wurden. Die Teilnehmer können selbst Gegenstände wie Kleider oder Waffen herstellen und alle typischen Berufe einer Fantasy-Welt ergreifen. In Ehren ergraute Helden werden sich irgendwann zur Ruhe setzen und von ihrem angesparten Gold beispielsweise eine Kneipe kaufen, in der sie Frischlingen von ihren Erlebnissen erzählen oder wertvolle Tips weitergeben.

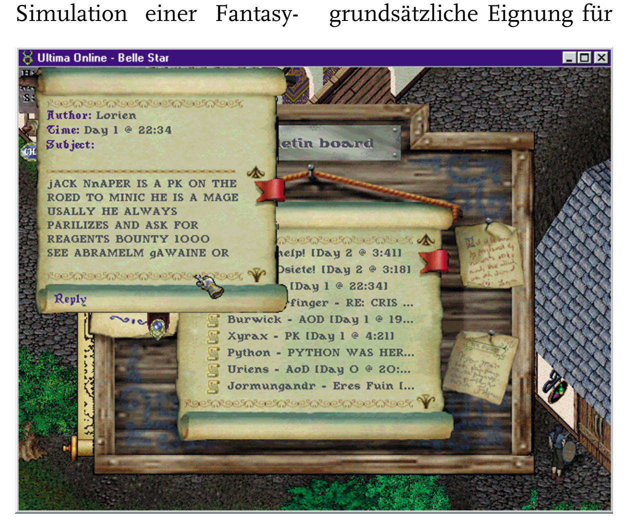
Anders als bei Solo-Abenteuern hat der Spieler in **UO** keinen festgelegten Auftrag zu erfüllen. »Rette die Welt« funktioniert hier nicht, denn wenn ein Akteur das Spiel »beenden« könnte, wäre Tausenden anderen der Spaß verdorben. **Ultima Online** ist also eher die Simulation einer Fantasy-Welt, in der jeder Teilnehmer eine frei gestaltbare Rolle übernimmt. Es gilt, den eigenen Charakter zu entwickeln, speziell seine Fähigkeiten, sein Bankkonto und seine Reputation. Anders als übliche Multiplayer-Spiele bedient sich **UO** dabei keines Level-Systems, sondern bewertet die Fähigkeiten in 46 Skills. **UO**-Recken müssen sich auch nicht kämpfend und tötend durch die Lande prügeln, sondern können sich genausogut als Bauern, Hirten, Handwerker, Seefahrer oder Kaufleute betätigen. Sie sammeln, kaufen, verkaufen und tauschen, ernten Rohstoffe und produzieren daraus Waren. Wer etwa eine Karriere als Bogenmacher beginnt, kann seine selbstgemachten Pfeile auf Orcs und kapitale Hirsche verballern, sie einem Händler in der nächsten Stadt andrehen oder sie selbst an andere Spieler verkaufen.



Lord British's Wachen würden auch unter anderen Berufsbezeichnungen durchgehen.

Fast schon zu real

Zu Anfang balancieren Sie die drei Hauptattribute Ihres Helden aus, die seine grundsätzliche Eignung für eine bestimmte Laufbahn festlegen. »Stärke« korrespondiert mit Lebenspunkten, »Gewandheit« mit Schnelligkeit und Kondition, »Intelligenz« schließlich mit Mana. Dann wählen Sie aus dem Pool der Gesamt-Skills drei Haupttalente, in denen der Charakter von vornherein überdurchschnittliche Werte aufweist. In allen anderen Fähigkeiten startet ein Neu-Avatar mit Minimalwerten, die er durch bestimmte Tätigkeiten im Laufe seines Online-Lebens aufstockt. Um etwa Ihren »Fencing«-Skill aufzuwerten, können Sie entweder stundenlang im Übungsraum auf eine Strohpuppe einschlagen, sich für Gold von einem erfahrenen Warrior-NPC trainieren lassen oder mit etwas mehr Wagemut »echte« Kämpfe in der freien Natur suchen. Auch sonst setzt **UO** auf Realismus, indem beispielsweise eine ökologische



Die Pinboards funktionieren nur regional und sind noch fehlerhaft.

Charles Glimm



Zuviel ist nicht genug

Ist Ultima Online ein Spiel? Zeitweise kommt man sich eher wie in einer universitären Mittelalter-Simulation vor. Für mich grenzt es an Realsatire, wenn Leute ihren Nachmittag damit verbringen, ein animiertes Männlein oder Weiblein volle 45 Minuten auf einen animierten Strohsack einschlagen zu lassen, nur um ihren Fencing-Wert von 18 auf 19 zu erhöhen. Völlig affig wird es, wenn der Realismus sich gegen sich selbst verkehrt. Warum kann Belle unter einer 128-Steine-Last noch leichtfüßig wie eine Elfe durch den Forst eilen, wenn sie mit 130 vor Anstrengung bei jedem Schritt ohnmächtig zusammenklappt? Wieso braucht sie den Koch-Skill, um sich ein Stück Fleisch (übrigens ganz ohne Skill fachgerecht filetiert) zu Gemüte zu führen? Schon mal was von roh essen gehört? Der Hunger treibt's rein, jedenfalls im realen Alltag.

Licht und Schatten

Gerade weil Tag-Nacht-Wechsel, fast perfekt simulierte Umwelt und das »gesellschaftliche« Zusammenwirken tausender Teilnehmer die Spielwelt besonders glaubhaft machen, wirken Patzer umso ernüchternder. Mein Hauptärger sind die miesen Kommunikationsmittel, die keinen systemweiten Austausch erlauben und jede kleine Unterhaltung zur Konzentrationsübung machen.

Und trotzdem freue ich mich schon morgens auf meine tägliche Dosis Britannia. Die grafische Detailfülle, das Experimentieren mit den nahezu unbegrenzten Möglichkeiten, die Lösungen, die andere Spieler für bekannte Probleme finden – all das macht neugierig, weckt den Wunsch nach mehr. Für Rollenspiel-Profis ist Ultima Online Faszination pur.



Schiffe sind praktisch, aber teuer.

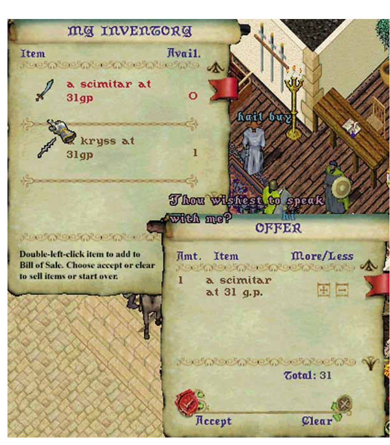
und ökonomische Balance bewahrt wird. Das betrifft sowohl das Warenangebot als auch das Gleichgewicht der Natur. Wenn etwa ein Jäger alle Rehe in der Nähe einer Stadt erlegt, werden nicht automatisch Bambis vom Server »nachgeliefert«. Vielmehr kommen Drachen und andere Raubtiere mit knurrenden Mägen näher an den Ort heran – und suchen sich fortan eben zweibeinige Nahrung.

Der Erzfeind: Lag

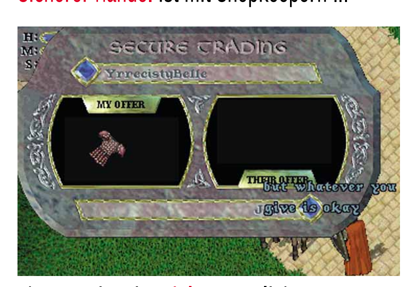
Daß ein derart ehrgeiziges Konzept nur schwer in den Griff zu bekommen ist, leuchtet ein. Störend, wie bei allen Online-Spielen, wirken vor allem die Verbindungsverzögerungen, das sogenannte Server-»Lag«. Oft wird eine längere Bewegung in ein Stakkato aus Einzelszenen zerlegt. Luxus-Konzepte wie ein Adventure-Parser, der die NPCs auf Zurufe sinnvoll reagieren läßt, fressen einige Rechenzeit. Und ein Menü mit vorgefertigten Dialogen wäre nicht nur in programmtechnischer Hinsicht effektiver. Die Unterhaltung mit NPCs und Spielern wird einem oft verleidet, weil sich die über den Figuren erscheinenden Textzeilen ständig überschreiben und viel zu schnell wieder verschwinden.

Schließlich ist man in der riesigen Welt auf Tips von Mitspielern (menschlichen und künstlichen) angewiesen.

UO wird in einer ganz normalen Spielepackung in den Regalen stehen – falls Ihr Händler einige der zunächst nur 1.500 in Deutschland ausgelieferten Exemplare ergattert hat. Über den EA-Online-Shop kostet die Box rund 70 US-Dollar, deutsche Versandhändler bieten sie bereits für etwa 70 Mark an. Dafür bekommt man zwei Referenz-Faltblätter und eine Installationsanweisung, die CD, die **Ultima**-übliche Stoffkarte von Britannia und einen Monat Gratis-Zugang zum Server. Regulär kostet der Monat 10 US-Dollar (rund 18 Mark). Ein Handbuch gehört nicht dazu, sondern befindet sich auf der UO-Website (und spart so Origin einige Druckkosten).



Sicherer Handel ist mit Shopkeepern ...



ebenso wie mit Spielern möglich.



Erklärungen zu allen 46 Skills finden sich auf der CD.

Prozent-Bredouille

Wir haben uns nach langer Diskussion entschlossen, keine Prozent-Wertung für **Ultima Online** zu vergeben, da sich die Welt ständig ändern wird und nicht innerhalb einiger weniger Tage zu beurteilen ist. Lesen Sie auf der nächsten Seite weiter... CG

Jörg Langer



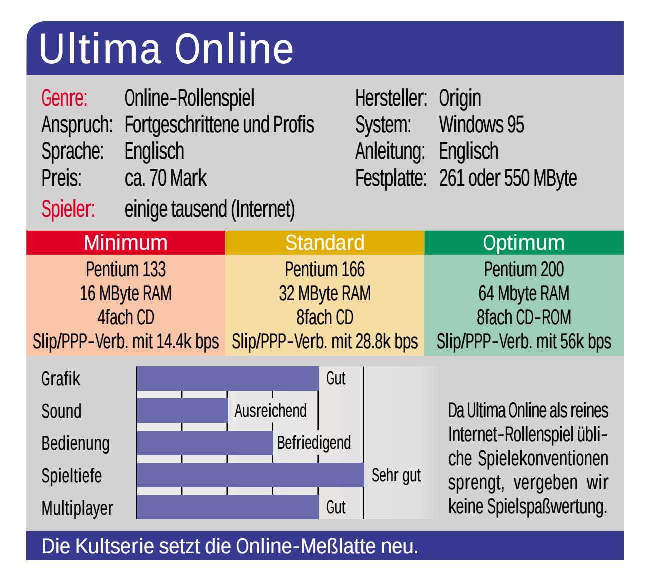
Ein Traum für Britannia-Verrückte

Ich bekenne: Seit Ultima 3 auf dem C64 bin ich Origins Eskapismus-Welt verfallen. In Ultima 4 war ich tugendhafter als im wirklichen Leben; mein absoluter Liebling ist der fünfte Teil, Knights of Destiny. Ultima 6 hab' ich im Inforaum in der Schule gespielt, Teil 7 auf meinem damals pfeilschnellen 486/33-PC. Und Pagan (Ultima 8) war mein erster wirklich großer Spieletest. Ich bringe also alle Voraussetzungen mit, um Ultima Online zu schätzen. Bis auf eine: Geduld.

Es nervt mich schon gehörig, wenn meine Figur zwei Sekunden braucht, um eine Tür zu öffnen, oder mitten im Sprint stoppt, weil mal wieder auf dem langen Weg vom Origin-Server bis zu meinem Rechner ein Stau eingetreten ist. Außerdem bin ich eben nicht der gewohnte Avatar-Superstar, sondern nur einer unter vielen Helden.

Realismus-Wahn

Doch wer sich auf Ultima Online und seinen nicht immer logischen Realismus-Wahn einläßt, wer Spaß am Chatten, Fleddern und Zähmen von Bergziegen hat, und wer vor allem so glücklich ist, eine der momentan sehr seltenen Vollversionen zu ergattern: Dieses Rollenspiel ist eines der wenigen auf PCs, die den Namen tatsächlich verdienen. In der komplexen Fantasywelt können Sie tun und lassen, was Sie wollen. Soviel wie hier gibt es in keinem anderen Computerspiel zu entdecken – man braucht vermutlich Jahre, um die interessantesten Flecken abzuklappern. Internet-Pioniere, traut euch! Die große Masse der Spieler aber wartet lieber noch etwas auf billigere Telefontarife und zugänglichere Kost.



Ultima Online

Genre:	Online-Rollenspiel	Hersteller:	Origin
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 70 Mark	Festplatte:	261 oder 550 MByte
Spieler:	einige tausend (Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM	32 MByte RAM	64 Mbyte RAM
4fach CD	8fach CD	8fach CD-ROM
Slip/PPP-Verb. mit 14.4k bps	Slip/PPP-Verb. mit 28.8k bps	Slip/PPP-Verb. mit 56k bps

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

Da Ultima Online als reines Internet-Rollenspiel übliche Spielekonventionen sprengt, vergeben wir keine Spielspaßwertung.

Die Kultserie setzt die Online-Meßlatte neu.

Ultima Online Tagebuch

GameStar spielt für Sie im Internet: Unser monatliches Tagebuch hält auch (Noch-)Nicht-Spieler über die Entwicklung in Online-Britannia informiert.



Fleddern bringt einen oft weiter als Handel und Wandel. Wer zu gierig ist, bekommt allerdings ernsthafte Gewichtsprobleme.

Um Ultima Online richtig zu testen, genügen einige Tage einfach nicht. Deshalb werden wir über einen längeren Zeitraum mit einer offiziellen GameStar-Figur Britannia erforschen. Unser Spielercharakter ist weiblich und heißt »Belle Star«. Sie begann ihr Online-Leben am 20.10.97 als Ranger. Ihre

Mit Schiebereglern stellt man das Aussehen ein.

Startwerte sind 22 Strength/Hitpoints, 19 Dext./Stamina, 24 Int./Mana, 31 in Bowcraft, 39 in Archery und 30 Punkte in Cartography.

Belle Star's Diary

Tag 1: Die Ankunft

Auf der Suche nach meiner Schwester habe ich endlich Britannia, die Hauptstadt unseres allergnädigsten Lord British, erreicht. Kaum angekommen, wurde ich meines mageren Handgelds beraubt. Ich bemerkte den frechen Diebstahl zu spät und mein zaghafter Ruf nach den Wachen blieb ungehört. Zwar wurde die Diebin wenig später von einem ihrer anderen Opfer gestellt und getötet, doch als ich dazukam, war es zu spät. Ihr Leichnam war bereits gefleddert.

Mittellos, wie ich nun war, nahm ich den Rat eines Fremden an, auf den Feldern vor der Stadt Korn zu ernten, das ich dann einem Provianthändler verkaufen wollte. Aber die Händler in Britannia scheinen die Lager voll zu haben, jedenfalls kauft keiner von mir. Auch die guten Pfeile, die ich unterwegs anfertigte, will der Bogenmacher nicht haben. Immerhin habe ich mit Leuten gesprochen, die meiner Schwester begegnet sein wollen, und zwar in Trinsic. Ich werde mich also nach dieser Stadt aufmachen und dort mein Glück versuchen.

Tag 2: Auf Reisen

Auf meinem Weg kam ich an eine Brücke. Ein fahrender Schmied erzählte mir, daß sie normalerweise von Mordgesellen besetzt gehalten wird. Die sollen nur so zum Spaß Reisende umbringen und ausrauben. Ich kam aber gottseidank unbehelligt hinüber. Wenig später stieß ich dann doch auf einen Mann, der sich über einen Leichnam beugte. Er war aber kein Wegelagerer, sondern hatte rechtmäßig einen Dieb erschlagen. Er erlaubte mir, vom Besitz des Toten zu nehmen, was ich haben wolle. Zwar widerstrebt es mir, Leichen zu fleddern, doch in meiner Situation kann ich kaum wählerisch sein.

Der getötete Dieb hatte einen Beutel mit Waffen und Werkzeug bei sich, die ich gut gebrauchen kann. Zumindest eignen sie sich besser zum Verkauf als meine armseligen Waren. Als ich weitergehen wollte, war jedoch meine Last zu schwer geworden. Deshalb beschloß ich, mich vom Großteil meiner Weizenvorräte zu trennen, auch eingedenk der Erfahrung mit dem Getreidehandel in Britannia.

So sieht Belle Star bei ihrer Geburt aus ...



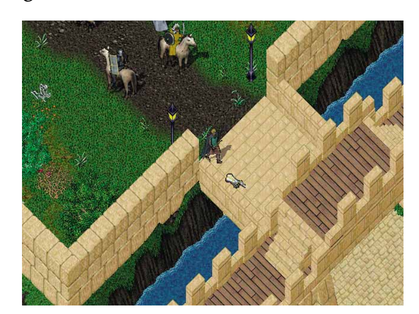
und so zwei Stunden (Realzeit) später.



Müde, keine Mark

Ohne das übermäßige Gewicht konnte ich meinen Weg fortsetzen und fand im Wald später noch ein feines grünes Kleid, offenbar achtlos zurückgelassen. Von den Unholden, vor denen man mich gewarnt hatte, sah ich nur einen Kadaver. Trotzdem war ich heilfroh, als die Tore von Trinsic und die Stadtwachen vor mir auftauchten.

Elendes Pech! Auch hier in Trinsic interessiert sich niemand für Weizen. Einen Bogenmacher habe ich bisher nicht gefunden, das Beil mußte ich bereits gegen eine Auskunft eintauschen. Zu allem Überfluß bricht die Nacht herein und ich bin ohne ein Goldstück für Essen oder einen Schlafplatz. Ich werde mein Nachtlager wohl im öffentlichen Park aufschlagen müssen. Mögen die Sterne über mich wachen! *(wird fortgesetzt)*



Belle erreicht die Stadttore von Trinsic.

Die Antwort auf Lara Croft

Excalibur 2555 AD

Scharfes Schwert mit adäquater Besitzerin: Antike Blondine säbelt, rätselt und zaubert sich durch 3D-Höhlen des 26. Jahrhunderts.



Sprich' dich aus: Wer plaudert, erntet Aufträge.

Heinrich Lenhardt



Save-Tortur Excalibur

Knuffig: Die Unterteilung in abgeschlossene Levels, die wiederum aus überschaubaren Einzelzimmern bestehen, macht die 3D-Erkundung schön übersichtlich. Gefällig, wenngleich wenig aufregend die Rätsel-Ansätze: nimm hier, tausche dort und drücke Schalter in einem fort. Der Dienstleister-Alltag ist mit viel Gerenne und ständigem Schielen auf die Karte verbunden.

Die etwas eintönigen Kämpfe halten Profi-Shootisten nicht lange bei Laune. Und die Rätsel-Komponente ist auch nicht so toll, daß sie monatelange Adrenalin-Ausschüttung bewirkt. Die Technik paßt sich dem ganzen »gehobenes Mittelmaß«-Feeling an. Ohne 3Dfx-Karte geht das optische Empfinden schon beunruhigend in Richtung »häßlich & langsam«.

Immerhin: Die spielerische Mischung ist ganz ausgewogen; mit der Steuerung kommen auch Einsteiger klar. Nur wird just diese Zielgruppe die Einschränkung beim Speichern am meisten verfluchen. Excalibur 2555 AD ist im Vergleich zu Tomb Raider 2 allenfalls als Pausensnack tauglich.

Merlin ist erbost: Das magische Schwert Excalibur wurde von Langfingern aus der Zukunft entwendet. Womit soll der ehrwürdige Zauberer jetzt sein Gyros schnetzeln? Schnell die willige Hilfskraft durchs Zeitportal gehetzt, um das Schneidewerkzeug zu bergen. In der Ära vor Tomb Raider wäre jene Spielfigur sicher ein wohlbemuskelter Jüngling gewesen, aber mit einer strammen Schwertbraut verkauft sich derzeit alles besser. Folgerichtig holt eine Blondine namens Beth Excalibur zurück. Mühsam gerät ihr Rückweg: 13 Regionen gilt es zu durchqueren, um die Zeitmaschine zu erreichen.

Mehr Rätsel, weniger Action

Excalibur 2555 AD sieht auf den ersten Blick wie ein gemeiner Tomb Raider-Clone aus, aber entgegen aller gängigen Vorurteile muß das blondierte Busenwunder mehr Gehirnschmalz einsetzen als die brünette Kollegin Lara Croft. Beim Herumtapern stößt Beth auf interessante Gegenstände und Personen. Per Tastendruck wird geredet und genommen. Wichtige Gegenstände springen oft erst nach Erfüllung kleiner Missionen heraus. Außerdem klauben wir unterwegs ein paar Zauberspruch-Rezepte auf. Beth muß dann die auf dem Spickzettel aufgeführten Zutaten besorgen, um magische Panzerung, Feuerball, Heilzauber und Konsorten aufzusagen. Die Action-Komponente wurde im Gegenzug etwas runtergefahren. Unsere Heldin greift stets zum Schwert, um gelegentliche Grunzbolde zu plätten. Große Sprünge sind nicht drin; neben Hüpftalent und Extrawaffen fehlt eine permanente Speicher-Option: Sie müssen einen Level komplett schaffen, um den Zwischenstand zu konservieren. 3Dfx sorgt für mehr Spritzigkeit und Farbtiefe; das Spiel läuft aber auch ohne Beschleunigerkarte. HL



Kaum betritt Beth den Raum, muß sie ein paar Zombies verhau'n. (256 Farben)



Bei hoher Farbtiefe gibt's nette Lichteffekte samt Tempobremse.

Excalibur 2555 AD

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Telstar
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	1 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM 8fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM 12fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	nicht vorhanden

66% Spielspass

Fesche Heldin rätselt und kämpft in 3D.

Budget

Charles Glimm



»Das Budget-Imperium schlägt zurück« hätte die Unterzeile zu unserem **Megapak-8**-Test lauten können. Aber mal ganz davon abgesehen, wie abgenudelt dieser Spruch schon ist, hat Niedrigpreis-Gigant Koch Media mit seiner neuesten Compilation die Spitze diesmal knapp verfehlt. Nummer 8 reiht sich in unserer Bestenliste knapp hinter Nummer 7 ein und kann die Ausnahmesammlung **Gold Games 2** auf ihrer Topplazierung nicht annähernd gefährden. Trotzdem lautet unser Urteil: »bedenkenlos zugreifen«. Einmal mehr zeigt sich, daß gerade die Besitzer nicht mehr ganz aktueller Rechner und Spieler mit besonderem Sammeleifer derzeit von der Industrie erstklassig versorgt werden.

Daß es auch weniger tolle Versuche gibt, zeigt die zweite Spielesammlung, die uns diesen Monat auf den Redaktionstisch kam: **Aber Hallo** ist eher Au weia – da will offenbar jemand mit einer Anhäufung angestaubter, mittelmäßiger bis schlechter Schlaftabletten noch eine schnelle Mark aus Spielertaschen ziehen. Was lernen wir daraus? »50 Spiele für 50 Mark« klingt gut, ist aber allein noch kein Kauf-Argument. Und: informiert sein ist alles – wir werden Sie auch in Zukunft auf solche Gurken mit Quantitäts-Overkill hinweisen.

BUDGET
"Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert."
(Compilations, Wiederveröffentlichungen, Low-price-Labels)

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Gold Games 2	Compilation	11/97	90%
2	Megapak 7	Compilation	-	87%
3	Megapak 8	Compilation	NEU	84%
4	Extreme Velocity	Compilation	-	84%
5	Discworld 2	Budget	NEU	83%
6	Megasixpak	Compilation	10/97	83%
7	Magic Carpet 2	Budget	-	83%
8	Colonization	Budget	-	82%
9	Toonstruck	Budget	-	81%
10	Megapak 6	Compilation	-	80%
11	Fighter Anthology	Compilation	11/97	80%
12	Wing Commander 3	Budget	10/97	80%
13	Zork Special Edition	Compilation	-	79%
14	Lemmings 1-3	Budget	-	79%
15	Indy Car Racing 2	Budget	-	79%
16	Links 386 CD	Budget	11/97	78%
17	Earthworm Jim	Budget	-	77%
18	US Navy Fighters	Budget	-	77%
19	Das Rätsel des Meister Lu	Budget	10/97	77%
20	FIFA 96	Budget	-	76%

Die 20 besten Budget-Wiederveröffentlichungen und Compilations. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Für fast jeden was dabei

Megapak 8

Der Klassiker unter den Spielesammlungen bietet in der achten Auflage vor allem erstklassigen Stoff für Strategen.

Mittlerweile legt Koch Media bereits den achten Teil der höchst erfolgreichen Megapak-Reihe vor. Auf elf CD-ROMs finden Sie wieder zehn Programme, die bis auf zwei Ausnahmen übersetzt wurden – Jagged Alliance 2 und Jack Nicklaus Golf 4 liegt nur eine deutschsprachige Anleitung bei.



Rallye Racing 97: Über vereiste Schneepisten rasen.

Im rundenbasierten Strategiespiel Master of Orion 2 greifen Sie nach den Sternen, kolonisieren Planeten und betreiben Diplomatie mit Konkurrenz-Völkern. Ihre selbst-designten Raumschiffe schicken Sie in Taktikschlachten, um die neueste Technologie direkt am Gegner auszuprobieren. Das Taktikspiel Jagged Alliance 2 mit dem Untertitel Deadly Games wirkt auf den ersten Blick nicht mehr ganz zeitgemäß, hat aber einen klasse Mehrspieler-Modus. Die fast perfekte Sprachausgabe läßt die Computer-Söldner bald vertrauter erscheinen als die eigene Familie.

Heiße Mech-Action

In Mechwarrior 2 sitzen Sie in der Kanzel eines tonnenschweren Kampfroboters, den Sie schweren Schrittes durch gegnerische Linien lenken. Das Spiel um die Stahlkolosse verlangt nicht nur schnelle Reflexe, sondern auch eine gründliche Auseinandersetzung mit der komplexen Steuerung. In der treuen Fan-Gemeinde gilt das Programm noch immer als Referenz, obwohl Activision längst eine Fortsetzung auf den Markt brachte.



Master of Orion 2: Strategisch und taktisch greifen Sie nach den Sternen.

Städtebau-Veteran

Für die Städte-Simulation SimCity 2000 steht bereits der Nachfolger in den Startlöchern. Bis es soweit ist, dürfen Bauherren in der 2000er-Version Hochhäuser bauen, ihre Gemeinde verwalten und den Sims zu einem glücklichen und zufriedenen Leben verhelfen. Mit dem Atari 2600 Action Pack finden Sie eine Compilation in einer Compilation. 15 Klassiker wie Pitfall oder River Raid, in grauer Computerspiele-Steinzeit für eine Konsole von Atari geschrieben, harren der Wiederentdeckung. PS

Peter Steinlechner



Eine ausgewogene Mischung

Das nenne ich eine runde Sache! Strategen können alleine schon wegen den erstklassigen Master of Orion 2 und Jagged Alliance 2 blind zugreifen. Für Fans anderer Genres gilt das ebenfalls, allerdings mit leichten Einschränkungen. Baphomets Fluch finden Sie auch auf der aktuellen und deutlich günstigeren Topware-Compilation, und der zweite Mechwarrior liegt beinahe jeder besseren 3D-Grafikkarte als Vollversion bei.

Die restlichen Titel gehören zwar nicht zur absoluten Spitze, echte Durchhänger finden sich darunter aber nicht. Auch in der achten Auflage der Megapak-Spielesammlung steckt für verhältnismäßig wenig Geld sehr viel gutes.

Megapak 8

Preis: ca. 100 Mark
Sprache: Deutsch
System: DOS/Windows
Hersteller: Koch Media
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 10MByte
Hardware: 486 DX4/100, 8MByte RAM

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Master of Orion 2	Strategie	Sehr gut
Baphomets Fluch	Adventure	Sehr gut
Jagged Alliance 2	Srategie	Sehr gut
Mechwarrior 2	Simulation	Sehr gut
Sim City 2000	Srategie	Gut
Jack Nicklaus Golf 4	Sport	Gut
iM1A2 Abrams	Simulation	Befriedigend
Rallye Racing 97	Sport	Befriedigend
Atari 2600 Action Pack	Compilation	Ausreichend
Return to Zork	Adventure	Ausreichend

Das achte Megapak bietet wieder viel Spiel fürs Geld. Besonders Strategen, Adventure-Freunde und Mech-Fans kommen auf ihre Kosten. Das Atari Action Pack als Sammlung in der Sammlung ist nur für Nostalgiker interessant.

84%

Viel Spiel für einen blauen Schein.

Das Motto lautet: Masse statt Klasse



Die Heli-Simulation Hind ist mit riesigem Abstand das beste Spiel der Sammlung.

Aber Hallo

Rüsten Sie sich für den Spiele-Overkill. 50 Titel in einer Sammlung auf 11 CDs sind fast schon zu viel.

Aber Hallo, was ist das denn? Satte 50 Spiele in einem Pack. Das übertrifft rein quantitativ sogar die hoch dekorierten **Gold Games 2**, die in der letzten Ausgabe 90 Wertungsprozente einheimsen konnten.

Einziger Hit: Hind

Mit Hind hat Prism Leisure eine echte Perle unter den Hubschraubersimulationen für diese Compilation ergattert. An Bord des schweren Kampfkopters sowjetischer Bauart bestreiten Sie rund 100 Einsätze in Kasachstan, Korea und Afghanistan. Neben der sehr realistischen Flugphysik haben die Designer von Digital Integration auch das Schlachtfeldgefühl fast perfekt eingefangen. Die Grafik ist ein wenig angestaubt, dafür läßt sich der Hind auch mit seinem Vorgänger Apache Longbow koppeln.

Formula 1 Grand Prix

Das qualitativ zweitbeste Spiel der Sammlung ist **Formula 1 Grand Prix** von Microprose. Damit schuf Programmierer Geoff Crammond das Kultprogramm um den Formel-1-Zirkus. Bestreiten Sie eine ganze Saison im Cockpit Ihres Boliden und tunen Sie den Wagen bis zur Weltmeisterschaft. Für heutige Maßstäbe ist die VGA-Grafik arg veraltet, was schon etwas am Spielspaß nagt. Dafür läuft das Rennspiel immerhin auch auf kleineren Rechnern noch absolut flüssig.



Die ersten Fabriken sind erobert. (Colony Wars)

Colony Wars 2492

Den dritten Kandidaten kann man eigentlich ruhigen Gewissens nicht mehr empfehlen. Das Echtzeit-Strategiespiel **Colony Wars 2492** steuert sich äußerst fummelig. Zum Schneeräumen müssen Sie die Vehikel mit der Maus selber über die Karte dirigieren. Eine genauso unpräzise wie leidige Tätigkeit. Erstaunlich, daß dieses Machwerk der Vorgänger des sehr guten **Akte Europa** ist. MIC

Michael Schnelle



Lohnt sich nicht

Sehen wir mal von Hind und Formula 1 Grand Prix ab, bleibt kaum ein Grund übrig, der für die Aber-Hallo-Compilation sprechen würde. Die Qualität der Spiele ist unterdurchschnittlich – etliche Programme sind halbherzige Umsetzungen uralter Amiga-Titel, die schon auf diesem Rechner mau waren.

Doch glücklicherweise müssen Sie sich das ganze Elend auch gar nicht ansehen, denn die Wahrscheinlichkeit, daß Sie die meisten Spiele unter Windows 95 (oder dem aktuellen DOS) zum Laufen bekommen, ist äußerst gering. Wer keinen DOS-Maustreiber besitzt, hat eh schlechte Karten. Doch selbst dann dürfte es nur den wenigsten gelingen, die oft nötigen 600 KByte Hauptspeicher (womöglich noch unter Benutzung von EMS-Speicher) freigeräumt zu bekommen. Aber Hallo (toller Name, übrigens) kommt mir vor wie ein unaufgeräumter Gemischtwarenladen, der mit lauter faulem Gemüse zugepfropft ist.

Aber Hallo!

Preis: ca. 40 Mark
Sprache: Prism Leisure
System: Windows 95/MS-DOS
Hersteller: Deutsch/Englisch
Anleitung: Deutsch/Englisch
Festplatte: Ab 2 MByte
Hardware: 486 DX2/66, 8 MByte RAM, 2fach-CD-ROM

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Hind	Hubschrauber-Simulation	Sehr gut
Formula 1 Grand Prix	Rennspiel	Befriedigend
Colony Wars 2492	Echtzeit-Strategie	Ausreichend
Rings of Medusa Gold	Strategie	Ausreichend
Mad News	Strategie	Ausreichend
Ishar 1 - 3	Rollenspiel	Ausreichend
Fußball Total	Sportspiel	Ausreichend
Hollywood Pictures	Strategie	Mangelhaft
Der Clou	Strategie	Mangelhaft

Aber Hallo ist ein wirres Sammelsurium dritt- bis viertklassiger Spiele, die größtenteils aus deutscher Produktion stammen. Das einzige Highlight Hind finden Sie auch auf Topwares Gold Games 2, die bessere Qualität zum ähnlichen Preis bieten.

40%

Diese Sammlung bringt mehr Verdruß als Spaß.

Worms United

Mit Schaf, Charme und Kanone: Wusel-Würmer werden wild.



Vom Colabecher herab bombt es sich nochmal so gut.

Manchmal machen die einfachsten Dinge am meisten Spaß. Mit einem simpel-genialen Spielprinzip konnte Team 17 vor zwei Jahren begeistern. Bei Worms stehen sich in Eis und Schnee, im Dschungel oder auf fernen Planeten zwei, drei oder vier Teams zu je vier Würmern gegenüber. Ziel ist es, die gegnerische Mannschaft rundenweise durch ballistische Attacken vom Bildschirm zu fegen. Dazu harren 20 verschiedene Waffen auf ihren Einsatz, darunter Bananenbomben und explodierende Schafe. Durch die Knuddelgrafik und die witzige Sprachausgabe wirkt das Ganze nie brutal, sondern urkomisch. Worms United enthält bereits die Missionsdisk und den Level-Editor. MG

Michael Galuschka

Mords-Spaß für vier

Trotz tausender Levels kann Worms im Solo-Modus nur kurz begeistern. Das wahre Potential dieses Titels liegt im Multiplayer-Teil. Nichts ist schöner, als sich mit ein paar Freunden bei Worms die Granaten um die Ohren zu dreschen. Das ideale Weihnachtsgeschenk für alle, die vor dem Monitor nicht gern allein sind.

Worms United

Genre:	Action-Strategiespiel	Hersteller:	Microprose Powerplus
Anspruch:	Einsteiger bis Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 DM	Festplatte:	20 MByte
Spieler:	Einer bis vier (abwechselnd an einem PC)		

Minimum	Standard	Optimum
486/25	486/66	486/100
8 MByte RAM	8 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut

72% Spielspass

Tolle Knuddel-Knallerei für mehrere Spieler.

Road Rash

Heiße Öfen, heiße Bräute: Motorrad-Action der lockeren Art.

Als Mitglied einer Rockerbande haben Sie sich bei Road Rash auf fünf Strecken bei einem Motorrad-Rennen zu bewähren. Konkurrenten werden kurzerhand per Baseballschläger oder Fußtritt aus dem Sattel befördert. Gegenverkehr und suizidgefährdete Fußgänger machen Ihnen das Biker-Leben schwer. Wer es trotzdem aufs Treppchen schafft, bekommt eine Siegprämie, die am besten in eine bessere Maschine investiert wird. Sind alle Kurse gemeistert, steigt der Schwierigkeitsgrad an, und es beginnt eine neue Runde. MG

Michael Galuschka

Rasante Rocker-Raserei

Die lustigen Zwischensequenzen und der coole Biker-Soundtrack erzeugen echte Rocker-Atmosphäre. Nichts für Formel-Fetischisten, dafür ist Road Rash eine erfrischende Abwechslung im ansonsten bierernsten Simulations-Genre.

Es macht mir auch heute noch einen Heidenspaß, zuzusehen, wie die Nebenbuhler nach einem herzhaften Tritt den Laternenpfahl küssen.



Wir lassen uns doch nicht so einfach verhaften!

Road Rash

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	EA Classics
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 DM	Festplatte:	5 bis 30 MByte
Spieler:	Einer bis acht (im Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 100	Pentium 120
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD
	Joystick	Joystick

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

70% Spielspass

Actionreiches Motorrad-Rennspiel.

Discworld 2

Es lebe der Tod! Möchtegern-Magier sucht Sensenmann.



Nicht, was Sie vielleicht denken – Rincewind stellt sich tot.

Lebende Leichen bevölkern die Straßen von Ankh-Morpok. Aus Terry Pratchetts Scheibenwelt ist Gevatter Tod verschwunden. Im Zeichentrick-Adventure **Discworld 2** beauftragt der ratlose Rat der Zauberer den erfolglosen Magier Rincewind, ihn wiederzufinden. In mehreren Kapiteln trifft er auf allerlei merkwürdige Gestalten wie den berüchtigten Orang-Utan-Bibliothekar. Zahlreiche, zumeist faire Rätsel sind auf dem Weg in die Unterwelt zu lösen. Das Spiel wird akustisch professionell untermalt, unter anderem von Tom Hanks' deutscher Synchronstimme. MD

Martin Deppe

Komplexes Grafik-Adventure

Kaum ein Spiele-Universum kann mit dem wundervollen Humor von Terry Pratchetts Scheibenwelt konkurrieren. Die Dialoge des Spiels reichen oft an die Romanvorlage heran. Allerdings sind sie auch entnervend langatmig. Die Story ist trotzdem pointenreich konstruiert. In Ermangelung neuerer Scheibenwelt-Spiele ist dieses vielschichtige Adventure auch heute noch empfehlenswert.

Discworld 2

Genre:	Grafik-Adventure	Hersteller:	Psygnosis Neon-Edition
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	MS-DOS und Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	5 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM (nur DOS) 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

83% Spielspass

Adventure mit abgedrehten Charakteren.

Wir lesen jeden Ihrer Briefe!

Leserbriefe

Wenn wir Ihre Briefe und Emails richtig deuten, hat Ihnen die zweite Ausgabe von GameStar noch besser gefallen als die erste. Vielen Dank für die lobenden Worte und Ihre konstruktive Kritik! Wiederum drucken wir nur Auszüge ab, um möglichst viele Leserbriefe beantworten zu können.

Oskar für GameStar

Ich bekam zufällig Eure Erstausgabe in die Hand und habe sie in derselben Nacht fast durchgelesen – das ist mir bei anderen Spieleheften noch nie passiert. Ganz profimäßig sind Eure Demo-CDs; am besten gefiel mir Raumschiff GameStar, welches von mir für den nächsten Oskar vorgeschlagen wird. Eine Frage: Ihr habt zwar erst zwei Ausgaben des GameStar herausgebracht, und trotzdem gibt es ältere Ausgaben, das ist ja sehr merkwürdig? *Wolfgang Wiesner*

GameStar Bei allem Spaß, den wir beim Filmen der GameStar-Videos haben: oskarverdächtig sind sie dann wohl doch noch nicht ganz. Aber danke für das Riesenlob! Falls mit den älteren Ausgaben das im E3-Messevideo der Erstausgabe zu sehende Heft mit Dungeon-Keeper-Cover gemeint ist (nach dem sich auch andere Leser erkundigt haben): Dabei handelt es sich um eine 20seitige, handgefertigte Testversion des Hefts, von der genau 11 Stück existieren.

Vierteljahres-Update

Euer Layout gefiel mir sofort und ich kaufte mir sofort euer geniales Mag, obwohl ich mir schon ewig keine PC-Spielezeitschrift mehr zugelegt habe, weil auf meiner Schrottkiste so gut wie nichts mehr läuft. Eure Zeitschrift ist aber so spitze, daß ich sie mir regelmäßig kaufen werde, auch wenn ich nur mit glitzernden Augen die ganzen Artikel mit den geilen Games wie Diablo 2 oder Dark Reign lesen kann. Ich bin mittlerweile mehr auf Videospiele umgestiegen, weil ich nicht jedes Vierteljahr einen neuen PC kaufen will. *Steffen Simonet*

GameStar Naja, ganz so schlimm ist die Hardware-Rüstungsspirale dann doch nicht: Mit einem Pentium 133, 3D-Grafikkarte und mindestens 16 MByte RAM laufen die allermeisten aktuellen Spiele ordentlich; wer sich jetzt einen Pentium 200 oder K6 von AMD kauft, wird damit auch noch in einem Jahr zurechtkommen. Da wir aber wissen, daß nicht alle unsere Leser immer nur die neueste Hardware haben, gehen wir im Testkasten auf die Minimum- und Standard-Systemvoraussetzungen ein.

Wo bleibt die Website?

Ich habe gestern mein Abo einer anderen Zeitschrift gekündigt und mich für den GameStar werben lassen. Ich freu' mich schon kräftig auf die tolle Prämie. Die heraustrennbaren Tips&Tricks sind top, die Videos sind einfach spitze. Man merkt, daß ihr euch echt Mühe damit gegeben habt. Ich hoffe sehr, daß ihr jetzt noch eine gute Website kreiert, damit ich auch online ein GameStar-Fan werden kann. *Christopher Frye*

GameStar Unser freier Mitarbeiter Magnus Kalkuhl ist seit kurzem mit dem Design der Web-Seiten beschäftigt, die wir im nächsten Monat vorstellen werden. Die Adresse unseres Online-Landeplatzes wird http://www.gamestar.de lauten.

Suff oder Annonce?

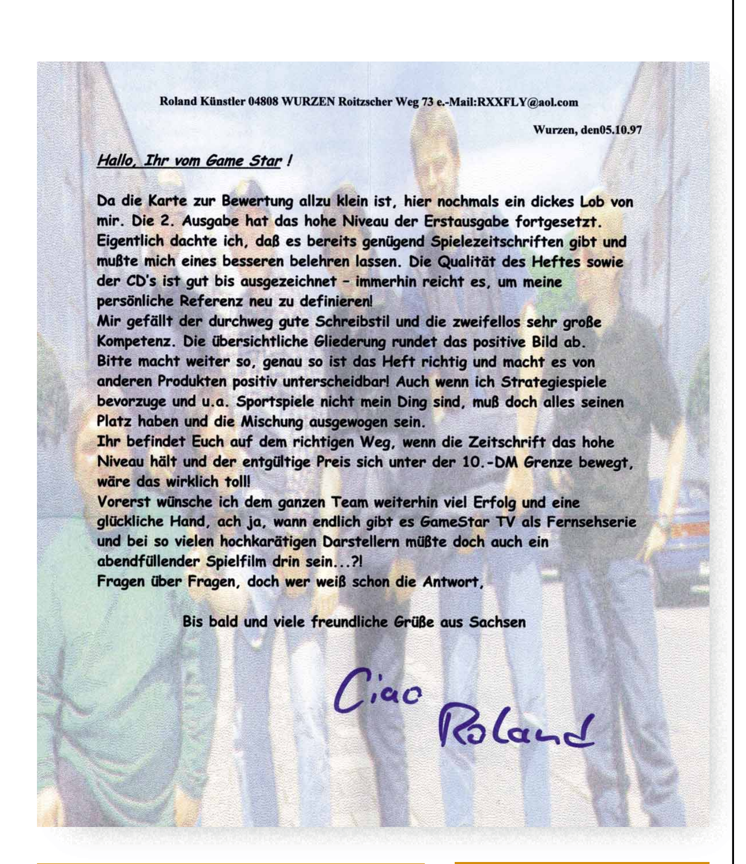
Ich lese seit mehreren Jahren diverse PC-Hefte, und beim ersten Durchblättern der GameStar dachte ich mir: »Die kennste ja alle«. Mich würde interessieren, wie man auf die Idee kommt, sich mit anderen Redakteuren zusammen zu tun, um den Kampf in der PC-Zeitschriftenbranche aufzunehmen. Trifft man sich in einer Kneipe und beschließt im Suff, ab sofort alles besser zu machen, was bei anderen Magazinen daneben ging? Hat einer von Euch eine Annonce aufgegeben (»Suche abgehärteten Spiele-Redakteur«)? *Dominik vom Dorp*

GameStar Die Antwort ist einfach: Wir wollten in der Tat ein Heft machen, wie wir es uns vorstellen. Und da wir uns alle seit längerem kannten (als Kollegen oder »Konkurrenten«), haben wir uns zwischen Mai und Juli diesen Jahres zum GameStar-Team zusammengeschlossen. »Suff« hat dabei eine sehr untergeordnete Rolle gespielt…

And the winner is…

Ich bin Studentin im Fach Computer- und Netzwerktechnik und alleinerziehende Mutti von meinem »little big man« Christian (8). Wir möchten uns ganz herzlich für die Zusendung der gewonnenen Grafikkarte bedanken. Seit einigen Monaten war die Mystique (mit 2 MByte) mein kleiner Traum. Daß ich auf diesem Weg gerade diese Wunschkarte bekomme (und dann noch die mit 4 MByte) – ich war sprachlos vor Freude. Ich war echt überrascht, daß es mal ein neues Spielemag gibt, das a) nicht überteuert ist (als Studentin und Alleinerziehende wird man nicht gerade üppig mit Geld beworfen…), b) kein »dünnes Blättle« ist, c) eine gute CD-ROM mitbringt und d) gut geschrieben ist. *Petra Franke*

GameStar Vielen Dank für das Lob, viel Spaß mit der 3D-Karte und Gruß an Christian (früh übt sich, wer ein Spieleprofi werden will…)! Wir möchten an dieser Stelle darauf hinweisen, daß wir aus Platzgründen auf die Veröffentlichung der Gewinner unserer monatlichen Mitmachkarten-Aktion verzichten. Dafür werden die Preise schnellstmöglich nach der Verlosung verschickt.



Roland Künstler 04808 WURZEN Roitzscher Weg 73 e.-Mail:RXXFLY@aol.com

Wurzen, den05.10.97

Hallo, Ihr vom Game Star !

Da die Karte zur Bewertung allzu klein ist, hier nochmals ein dickes Lob von mir. Die 2. Ausgabe hat das hohe Niveau der Erstausgabe fortgesetzt. Eigentlich dachte ich, daß es bereits genügend Spielezeitschriften gibt und mußte mich eines besseren belehren lassen. Die Qualität des Heftes sowie der CD's ist gut bis ausgezeichnet - immerhin reicht es, um meine persönliche Referenz neu zu definieren!
Mir gefällt der durchweg gute Schreibstil und die zweifellos sehr große Kompetenz. Die übersichtliche Gliederung rundet das positive Bild ab.
Bitte macht weiter so, genau so ist das Heft richtig und macht es von anderen Produkten positiv unterscheidbar! Auch wenn ich Strategiespiele bevorzuge und u.a. Sportspiele nicht mein Ding sind, muß doch alles seinen Platz haben und die Mischung ausgewogen sein.
Ihr befindet Euch auf dem richtigen Weg, wenn die Zeitschrift das hohe Niveau hält und der entgültige Preis sich unter der 10.-DM Grenze bewegt, wäre das wirklich toll!
Vorerst wünsche ich dem ganzen Team weiterhin viel Erfolg und eine glückliche Hand, ach ja, wann endlich gibt es GameStar TV als Fernsehserie und bei so vielen hochkarätigen Darstellern müßte doch auch ein abendfüllender Spielfilm drin sein...?!
Fragen über Fragen, doch wer weiß schon die Antwort,

Bis bald und viele freundliche Grüße aus Sachsen

Ciao Roland

Neues Multimedia-Gesetz

Was besagt eigentlich das neue Multimedia-Gesetz, und welche Auswirkungen hat es für den deutschen Spielemarkt und z.B. auf Tests im GameStar? Auch Eure Meinung zu Sinn und Unsinn dieses Gesetzes würde mich interessieren. *Jan-Philipp Dombrowski*

GameStar Bislang mußte ein Spiel für jede Plattform (PC, Sega, Nintendo etc.) neu indiziert werden, auch wenn der Inhalt gleich blieb. Neuerdings gilt eine Indizierung für alle Systeme; der Hersteller kann aber die Aufhebung der Indizierung für entschärfte Varianten beantragen. Außerdem tritt eine automatische Indizierung in Kraft, wenn ein Spiel »namensgleich, inhaltsgleich oder weitgehend inhaltsgleich« zu einem indizierten ist. Wie das »weitgehend« zu definieren ist, konnte uns allerdings noch kein Experte genau erklären. Generell gilt: Über Spiele, die auf dem Index der BPjS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) stehen, können wir nicht berichten, weil uns das von manchen Zeitgenossen als Werbung für ein indiziertes Programm ausgelegt werden würde – und die ist gesetzlich verboten (nicht aber der Verkauf indizierter Programme an Volljährige).

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München
Email-Adresse:
brief@gamestar.de

Bei technischen Fragen benutzen Sie bitte das Kennwort ***»TECHtelmechtel«***
Email-Adresse:
tech@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch ältere Ausgaben des GameStar nachbestellen.

MMX kontra 3Dfx

Ich bin 16 Jahre alt und habe mir zum ersten Mal den GameStar gekauft (die Erstausgabe habe ich leider verpaßt). Eure CD finde ich einen echten Hammer. Vor allem diese inhaltlich sehr interessanten und zugleich sehr komischen Videos sind klasse. Kritisieren kann ich eigentlich nur Euer Cover – etwas spritzigere Farben könnten da nicht schaden. Ist es eigentlich wichtiger, einen MMX-Prozessor oder eine 3Dfx-Karte zu haben, um die neuen Spiele in vollem Detail zu genießen? *Tobias Konrad*

GameStar Der MMX-Prozessor bringt, über den Daumen gepeilt, etwa 10 Prozent mehr Leistung bei nicht für MMX optimierten Spielen. MMX-Spiele gibt es deutlich weniger, als es Programme mit 3D-Unterstützung gibt. Und unter den 3D-Beschleunigern sind die 3Dfx-Karten zur Zeit die beliebtesten. Deshalb raten wir ganz klar zur 3Dfx-Karte. Übrigens: Verpaßte GameStar-Ausgaben lassen sich problemlos beim Computerservice Jost, Postfach 14 02 20, 80452 München nachbestellen.

GameStar-TV

Bisher war eine andere Zeitschrift mein absoluter Favorit, bis der GameStar erschien. Ich finde es echt gut, wie Ihr es geschafft habt, Euch gegen die Favoriten der PC-Zeitschriften zu behaupten. Eine Frage: das Video GameStar TV lief einwandfrei, wenigstens das von Ausgabe 11/97. Das von der Erstausgabe lief nicht, obwohl ich nichts verstellt habe. Wie kommt das? *Sebastian Haaf*

GameStar Wer die erste GameStar-Folge nur in psychedelischem Grün-Blau-Schwarz verfolgen konnte, kann leicht Abhilfe schaffen: Einfach die Farbpalette der Bildschirmanzeige auf »High Color (16 Bit)« stellen (Rechtsklick auf leeren Windows-Bildschirm, danach auswählen: Eigenschaften, Einstellungen, Farbpalette). Seit Ausgabe 11/97 startet Raumschiff GameStar auch bei 256 Farben durch.

Zu kurze Tests?

Der relativ große Tips&Tricks-Teil hat mir sehr gut gefallen, da Ihr Euch anscheinend bemüht, möglichst die neuesten Spiele unter die Lupe zu nehmen. Die Tests sind gut aufgebaut, obwohl Euch der eine Shot von Total Annihilation leicht in die Hose gegangen ist. Ich habe mich allerdings gewundert, wie kurz die Tests zu Dark Reign und Total Annihilation ausgefallen sind. *Stefan Ueter*

GameStar Die jeweils drei Seiten zu Dark Reign und T.A. muß man im Verhältnis sehen: Bei insgesamt acht Echtzeit- und einigen anderen Strategiespielen in der letzten Ausgabe war einfach nicht mehr drin. In dieser Ausgabe gibt es nur ein wichtiges Echtzeit-Spiel, Age of Empires, dem wir satte fünf Seiten (plus Tips) gewidmet haben.

Finaler Preis

Ihr habt letzte Ausgabe in der Antwort auf einen Leserbrief von Markus Roth geschrieben, daß der endgültige Preis für GameStar noch nicht feststeht. Wie kann es jedoch sein, daß ich nach den Informationen der beiliegenden Abo-Karte annehmen muß, daß der Preis doch schon feststeht. Er beträgt doch 8,50 DM (102 DM: 12 Monate) für eine normal gekaufte Ausgabe und 7,25 DM (82 DM: 12 Monate) für eine Abo-Ausgabe. Oder wie sind die Beträge sonst zu verstehen? *Christian Richmann*

GameStar Der finale Preis steht nach wie vor nicht endgültig fest – trotzdem muß auf der Abokarte natürlich einer stehen. Doch niemand, der sich bereits jetzt für ein Abo entscheidet, wird dadurch irgendwelche Nachteile erleiden, ganz im Gegenteil: Der Abopreis wird in jedem Fall unter dem Kioskpreis liegen, notfalls wird die Rechnung nachträglich angepaßt. Und sollte der endgültige Preis 8,50 Mark übersteigen, gilt natürlich trotzdem der günstigere Preis von der Abokarte oder dem Freundschaftswerbungs-Coupon.

CD-Beschreibung

Euer Layout gefällt mir sehr, und ich finde auch die Tests sehr übersichtlich und interessant. Aber ich muß auch etwas Kritik äußern: Bei der CD-Inhaltsbeschreibung erfährt man nicht, welche Anforderungen die Demos und Vollversionen stellen. *Michael Kauert*

GameStar Da wir viele Demos erst kurz vor Heftschluß bekommen, haben wir selten genug Zeit, um alle verschiedenen Hardware-Konfigurationen auszutesten. Ab dieser Ausgabe erwähnen wir aber bei den Demos, wo möglich, neben zwingend benötigtem Windows 95 oder DirectX 5 zusätzlich auch die ungefähren Systemvoraussetzungen.

Künstlicher Freund fürs Leben

Fin Fin

Frankenstein für Fortgeschrittene: Das künstliche Knuddeltier Fin Fin braucht viel Zuwendung.



Am Flußufer stärkt sich Fin Fin mit ein bißchen Wasser.

Virtuelle Lebewesen erobern im Sturm unsere Welt. Bis in Klassenzimmer, Hosentaschen und an Supermarkt-Kassen sind sie, gut getarnt als kunterbuntes Plastik-Ei Tamagotchi, bereits vorgedrungen. Noch geben die eigentlich garstigen Biester sich friedlich, harmlos und süß. Nur die Norms aus dem PC-Genetikbaukasten **Creatures** zeigen stellenweise das wahre Ich der künstlichen Geschöpfe – und verkloppen an schlechten Tagen auch mal einen Artgenossen oder sitzen manisch-depressiv in ihrer Spielecke.



Nein, ist der süüß: Fin Fin guckt gar allerliebst aus seinem Federkleid.

70 Millionen Mark?

Die neueste Kreatur aus Bits und Bytes hört auf den Namen **Fin Fin** und stammt aus dem Schoß von Fujitsu. Grundlagenforschung für andere Projekte eingerechnet, will der japanische Konzern den stolzen Betrag von 70 Millionen Mark in die Entwicklung seines Zöglings gesteckt haben – eine Summe, mit der menschliche Lebewesen ganze Heerscharen von Hebammen und Kindergärtnern finanzieren könnten.



Ein leises Dulli-dulli-du

Den als Mischung aus Delphin und Vogel gnadenlos auf niedlich getrimmten **Fin Fin** können Sie nicht nur hegen und pflegen. Sie dürfen mit ihm (oder ihr?) auch reden. Bevor Sie jetzt zum Software-Laden laufen und Streitgespräche über Literatur, Wissenschaft oder Fußball erwarten: Die Kommunikation verläuft eher einseitig und auf Kleinkind-Niveau. Ihre Aufgabe ist es nämlich, das künstliche Kuscheltier mit möglichst freundlicher Stimme bei Laune zu halten. Dazu liegt der Packung ein einfaches Mikrophon bei. Auf laute, hektische Sprache reagiert **Fin Fin** verschreckt und ängstlich, ein leise gemurmeltes »Dulli-dulli-du« verfehlt dagegen selten seine Wirkung. Dabei kommt es nur auf die Sprechweise an: Ob Sie freundliche Worte, wüste Beschimpfungen oder Auszüge aus dem örtlichen Telefonbuch flüstern – solange es nett klingt, steigt die Stimmung des virtuellen Haustieres. Gelegentlich antwortet **Fin Fin** mit einem Piepsen, und wenn Sie mitmachen, entspannt sich ein Wechselspiel zwischen Ihnen und dem neuen Freund. Der lernt übrigens allmählich, Ihre Stimme von der anderer Menschen zu unterscheiden.

Ähnlich wie die entfernt verwandten Tamagotchi will der Flügel-Flipper regelmäßig fressen und schlafen. Gelegentlich spielt er auch mit anderen Kreaturen in seiner Welt (mit denen Sie nichts anstellen können). Vor wieder anderen, etwa den unfreundlichen Pepper-Fischen mit den langen Enten-Beinen, flüchtet er erschreckt. Ein glücklicher **Fin Fin** dankt seinem Besitzer die Mühen mit einem asiatisch klingenden Liedchen oder führt Kunstflugstücke wie Saltos und ähnliches auf.

Unser Fazit: verkehrte Welt

Laut Fujitsu ist das Programm für alle Altersgruppen von vier bis 99 Jahren geeignet. Wir waren bereits nach etwa zwei Stunden genervt. Irgendwann fiel uns einfach nichts mehr ein, was wir dem kleinen gefiederten Freund noch erzählen wollten. Bei **Fin Fin** geht es nicht darum, daß Sie gut unterhalten werden – Sie geben sich vielmehr Mühe, daß Ihr Rechner sich wohl fühlt! Im Test zeigte sich **Fin Fin** außerdem zickig und wollte partout kein Vertrauen fassen. Auf den spärlich animierten Standbildern passiert kaum etwas, und die Benutzerführung ist schlicht umständlich. PS

Fin Fin

Genre:	Künstliches-Leben-Simulation
Hersteller:	Fujitsu
Preis:	ca. 100 Mark
Sprache:	Deutsch
System:	Pentium 75; 16 MByte RAM 16-Bit-Soundkarte; Windows 95

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend

Anfangs spannend, wird das arg umständliche Fin Fin rasch öde – auf dem Monitor passiert zu wenig.

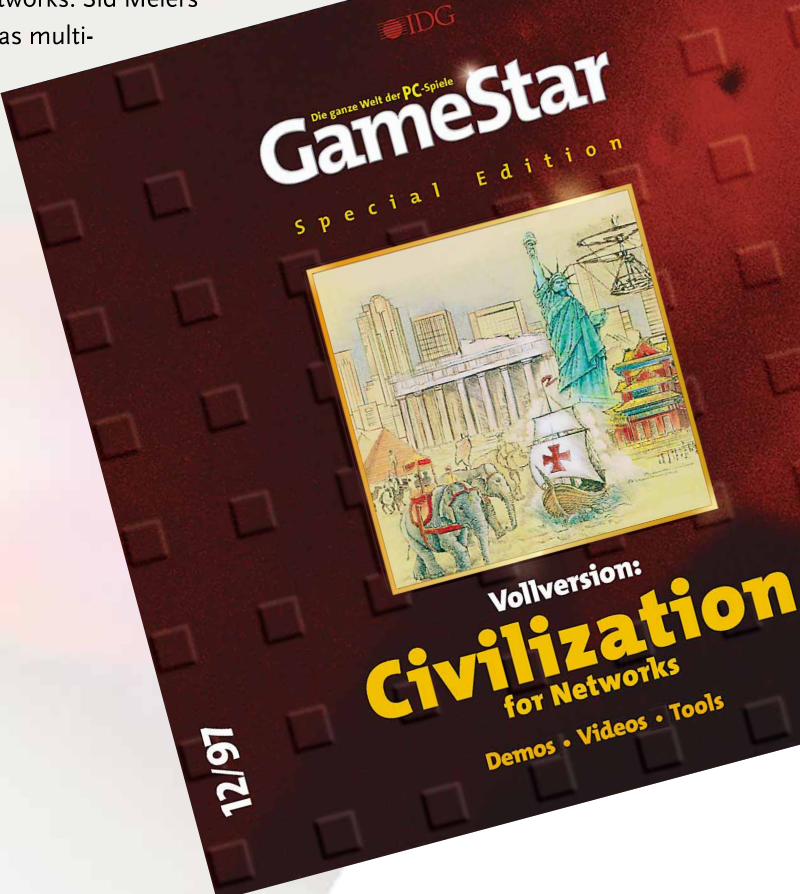
GameStar Gesamtnote: 40%

CD-Inhalt 12/97

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Unter Windows 3.1 doppelt auf »STARTER.EXE« im Hauptverzeichnis der CD klicken

18 spielbare Demos...

bietet Ihnen unsere aktuelle CD, darunter Hämmer wie Age of Empires und Jedi Knight. Vor allem auf unsere Exklusiv-Demos sind wir stolz: Demonworld kann sich endlich einer breiten Öffentlichkeit präsentieren, die Unterwasserwelten von Sub Culture machen Ihren Monitor zum Action-Aquarium. Das größte Highlight der CD ist zweifellos die Vollversion von Civilization for Networks: Sid Meiers CivNet ist nicht nur das erste und einzige Civi, das multiplayerfähig ist. Es ist gleichzeitig auch die neueste und schönste Version des Klassikers für Solospieler. Wir wünschen viel Vergnügen!



Vollversion

Civilization for Networks	\Original\Civnet\Setup.exe
Online-Handbuch	\Original\Civnet\Handbuch\Civnet.pdf

Exklusiv-Demos

Demonworld	\Demos\Demworld\Demworld.exe
Sub Culture	\Demos\Subcult\Scdeudem.exe
Daytona USA Deluxe	\Demos\Daytona\Setup.exe

Spielbare Demos

Age of Empires	\Demos\Ageofemp\Msaoe.exe
Civil War Generals 2	\Demos\Civilwar\Setup.exe
Excalibur 2555 AD	\Demos\Exkali\Ex_demo.exe
Fallout	\Demos\Fallout\Falldemo.exe
Galapagos	\Demos\Galap\Setup.exe
G-Police	\Demos\Gpolice\Gpolice.exe
Jedi Knight	\Demos\Jedi\Jedidemo.exe
Need for Speed 2 Special Edition	\Demos\Need4spd\Nfs2sea.exe
Netstorm	\Demos\Netstorm\Ns105.exe
Have a N. I. C. E. Day Track Pack	\Demos\Niceday\Nicedemo.exe
Overboard	\Demos\Oboard\Ob.exe
Pax Imperia: Eminent Domain	\Demos\Paximp\Setup.exe
Schleichfahrt (3Dfx)	\Demos\Sf3dfx\Install.bat
Seven Kingdoms	\Demos\7kindoms\7k_demo.exe
Turok Dinosaur Hunter	\Demos\Turok\Turok.exe

Programme

Acrobat Reader 3.0	\Original\Acrobat\Win95\Ar32d30.exe bzw. \Win31\Ar16d30.exe
DirectX 5	\Diverses\Directx5\Dx5ger.exe
Display Doctor 5.3	\Diverses\Vesa\Sdd53a.exe
Game Wizard 32	\Diverses\Gamewiz\Install.bat
GameStar-Benchmark	\Diverses\Idgbench\Setup.exe
Hex Works 32	\Diverses\Hw32\Hworks32.exe
Indeo Video	\Diverses\Vid4win\Install.exe
Slowdown	\Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
T-Online-Software	\Original\Telekom\Setup.exe
Tuckers Adventure 1	\Diverses\Tucker\Setup.exe
WinZip 6.2	\Diverses\Winzip62\Win95\Wzip32d.exe bzw. \Win31\Wzip16d.exe

Videos

GameStar TV Folge 3	\Videos\Gstv_i.avi
Special: Age of Empires	\Videos\Age_i.avi
Special: Jedi Knight	\Videos\Jedi_i.avi

Patches

Anstoss 2	\Patch\Anstoss\A2update.exe
British Open Championship Golf	\Patch\Britop\Go.bat
Civilization for Networks	\Patch\Civnet\Civnetp3.zip
Constructor	\Patch\Construc\Setup.exe
Extreme Assault	\Patch\Xassaul\V120\Xa_r120.exe
Flying Corps	\Patch\Fcorps\Fly.exe
Hexen 2	\Patch\Hexen2\V109\Ph2v109.exe
Hexen 2 Rendition	\Patch\Hexen2\Verite\Vh2.exe
Leviathan	\Patch\Leviatha\Float.exe
Moto Racer	\Patches\Motorace\Update.exe
Have a N. I. C. E. Day	\Patch\Nicebon\Bonus.exe
Outlaws	\Patch\Outlaws\Ol_v11.exe
Outlaws Missions	\Patch\Outlaws\Outweb20.exe
Schleichfahrt	\Patch\Sf_120\Sfup120.exe
Schleichfahrt 3Dfx	\Patch\Sf_3dfx\Sf3dfx.exe
Total Annihilation	\Patch\Totalani\Tapatch.exe

Mit Ihrer Mitmachkarte können Sie gewinnen!

Gewinnen Sie mit GameStar und Acclaim

Wir möchten Ihre Meinung wissen! Unter allen ausgefüllten Mitmachkarten (siehe rechts) verlosen wir die folgenden, von Acclaim gestifteten Preise im Wert von über 10.000 Mark. Sie können die Karte natürlich auch einem normalen Leserbrief beilegen.

Einsendeschluß ist der 29. November 1997.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Roswell-Alien

So einen Preis gibt es nicht alle Tage: Direkt aus den Special-effects-Studios des Alien-Films Rosswell: The UFO Coverup stammt dieser einen Meter hohe **Alien**. Die massive **Fiberglas-Figur** kommt aus der Originalgußform, und ist somit eine 1:1-Kopie des im Film zu sehenden Außerirdischen. Der diente Acclaim als Vorlage für die »Greys« im Echtzeit-Strategiespiel Dark Colony. Und auch wir haben dieser Figur einen Gastauftritt in der aktuellen Folge von Raumschiff GameStar gegeben. Der stolze Wert dieses Unikats für Kenner und Sammler: **ca. 3000 Mark**.





Alien-Eier

Eine begehrte Trophäe für Fans, ein Standard-Schmuck typischer Redaktions-Filmräume: Das herrlich schwabbelige **Alien-Ei** mit Inhalt (ein Facehugger-Handschuh) stammt noch aus der Promotion zu Acclaims Alien Trilogy. Wir verlosen **20 der Gummi-Eier**, im Gesamtwert von **ca. 2000 Mark.**



Constructor-Werkzeug

Der stilechte **Werkzeugkoffer** zum Echtzeit-Aufbauspiel **Constructor** ist a) furchtbar praktisch (wir haben eines unserer Redaktionsregale damit zusammengeschraubt) und b) selbst in Form eines Schraubenschlüssels. Das hat c) dazu geführt, daß Charles im neuesten GameStar TV damit einige Redakteursköpfe zurechtschraubt. **20 Mal** verlosen wir das nützliche Utensil im Gesamtwert von **ca. 3000 Mark**.

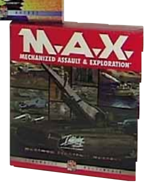
Uhren & CDs

Als Trostpreise verlosen wir **5 Atomic-Bomberman-Küchenuhren** (ca. 20 Mark pro Stück), **5 Atomic-Bomberman-T-Shirts** (je ca. 30 Mark) und **50 mitreißende Soundtrack-CDs** zum opulenten Action-Feuerwerk **Turok** (je ca. 10 Mark). Das erhöht die Preissumme noch mal um rund **750 Mark**.

Spiele

Sie können auch eines der folgenden **PC-Spiele** gewinnen: **Je zehn Exemplare** von MDK, Lost Vikings 2, M.A.X. und Atomic Bomberman (je ca. 80 Mark) warten auf glückliche Gewinner. Gesamtwert: ca. **3200 Mark**.





12/97

Vollversion

CivNet

Sid Meiers Civilization for Networks ist die jüngste Version des klassischen Civilization. Neben dem bewährten Solospiel bietet es umfangreiche Multiplayer-Optionen und zusätzliche Komfortfunktionen.



Das geniale Strategiespiel CivNet erlaubt Ihnen, alle Fenster beliebig zu positionieren und in der Größe zu verändern. Die Landkarten können in mehreren Stufen gezoomt werden.

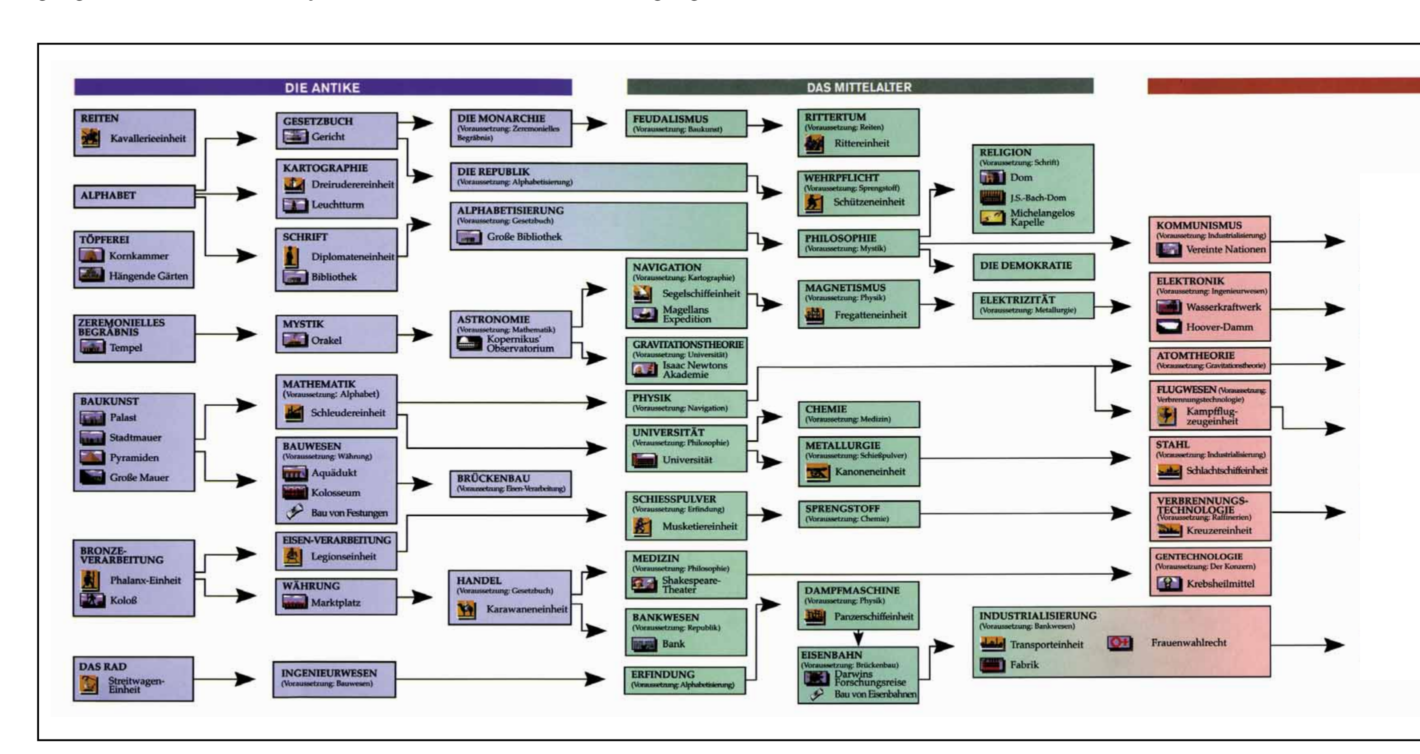
Seit vielen Jahren gehört Sid Meiers Aufbau einer Zivilisation von der Steinzeit bis zur Weltraumfahrt zu den beliebtesten Computerspielen; Civilization 2 führt nicht umsonst unsere Strategie-Hitliste an. CivNet ist die neueste Version des ersten Teils und verwendet noch die liebgewonnen 2D-Einheiten. Außerdem bietet es als einzige Civi-Variante Multiplayer-Unterstützung.

Aller Anfang ist leicht

Nach Schwierigkeitsstufe, Gegnerzahl und Spielwelt steht die Wahl zwischen rundenweiser und gleichzeitiger Bewegung an. Im ersten Fall zieht jeweils ein Spieler alle seine Einheiten, bevor der nächste drankommt. Im zweiten Fall ziehen alle Nationen zur selben Zeit. Nachdem Sie sich für ein Volk und einen Herrscher entschieden haben, starten Sie mit ein oder zwei Siedlern in einer unbekannten Umgebung. Bewegen Sie die Siedler mit der Maus, der »G«-Taste (Gehe zu) oder dem Zahlenblock. Errichten Sie in der Nähe von Wasser, Hügeln und Weideland Ihre erste Stadt, die zwei Milizen produzieren sollte. Die erste klärt das Umland auf, während die zweite als Wache zurückbleibt. Nun sollten Sie ein Getreidelager bauen. Steht dieses Gebäude noch nicht zur Verfügung, müssen Sie erst die Töpferei erforschen. Der Weg durch die Jahrtausende kann beginnen...

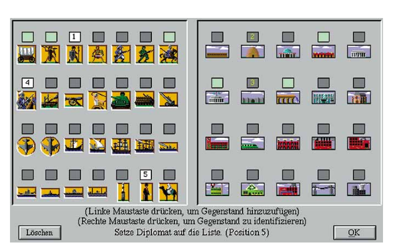
Komfortfunktionen

Als waschechtes Windows-Spiel erlaubt CivNet die beliebige Positionierung aller Anzeigefenster. Der Statusbalken, die Übersicht sowie die Kartenfenster lassen sich verkleinern und vergrößern. Der Menüpunkt »Standard-Desktop« im Menü »Anzeige« stellt den ursprünglichen Zustand wieder her. Wenn Sie einen Siedler angewählt haben, können Sie ihm über das Menü »Befehle« und »Kluge Siedler schaffen« eine von fünf Aufgaben zuweisen, die er automatisch ausführt.





Den unkomplizierten Karteneditor CivMaps finden Sie im CivNet-Verzeichnis.



Komfortabel: Klicken Sie im Stadtfenster auf »Auto.« und »Individuelle Einstellung«. Dort bestimmen Sie, was Ihre Städte in welcher Reihenfolge automatisch bauen.

Installation

Klicken Sie auf »Originale«, »Civilization for Networks« und »Installation«. Vor dem ersten Spiel sollten Sie aus dem CD-Verzeichnis \PATCH\CIVNET den Patch installieren. Extrahieren Sie dazu (z.B. mit WinZip) alle Dateien in das von Ihnen gewählte Installationsverzeichnis. Sie können auch in einem DOS-Fenster vom Patch-Verzeichnis aus (s.o.) eingeben: PKUNZIP CIVNETP3 C:/CIVNET/. Wenn Sie ein anderes Installationsverzeichnis gewählt haben, geben Sie dieses statt C:/CIVNET/ an. Beim ersten Start können Sie die Sprache auswählen, die sich nachträglich (im CivNet-Menü »Spiel«) ändern läßt.

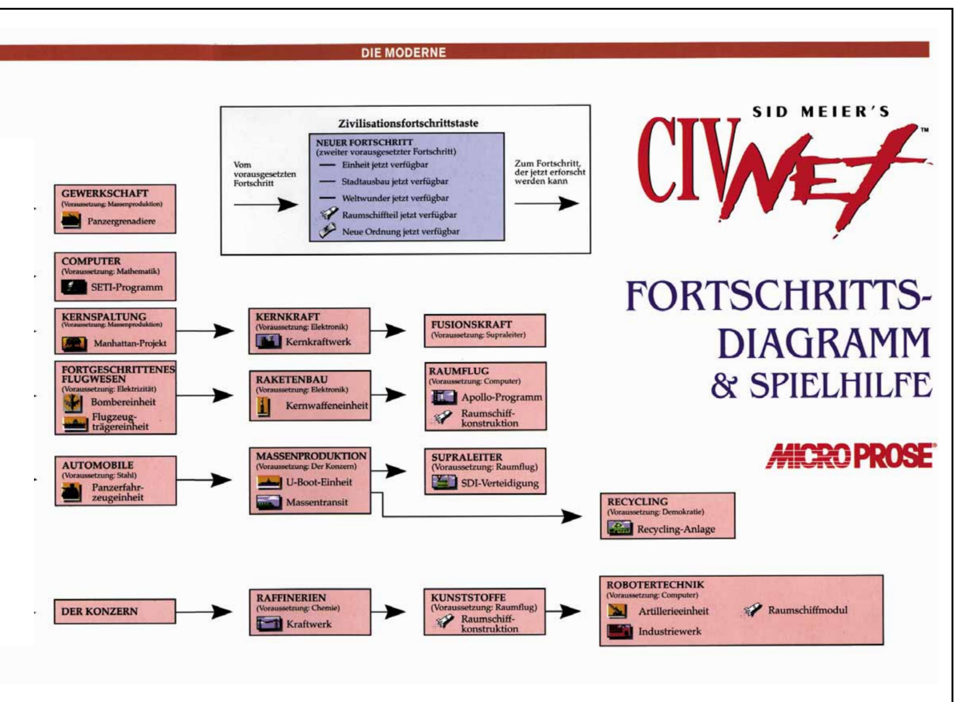
Handbuch

Klicken Sie auf »Originale«, »Civilization for Networks« und »Handbuch«. Ist der Acrobat Reader bereits installiert, wird das Handbuch sofort angezeigt. Ansonsten installieren Sie bitte zuerst den Reader im Menü »Originale«. Bei Problemen können Sie das Handbuch auch direkt aufrufen: Öffnen Sie nach Start des Acrobat Readers im CD-Verzeichnis \ORIGINAL\CIVNET\HANDBUCH\ die Datei CIVNET.PDF. Zum Durchlesen empfehlen wir, im Acrobat-Menü »Anzeige« den Punkt »Fensterbreite« anzuwählen. Sie können CivNet und Acrobat Reader gleichzeitig laufen lassen – unter Windows 95 schalten Sie bei gedrückter ALT-Taste mit TAB zwischen beiden Programmen um.

Mit der Taste »F5« rufen Sie die letzten Berichte (etwa über Unruhen) auf. Im »Spiel«-Menü konfigurieren Sie **CivNet** über »Optionen« nach Wunsch.

Mehrspieler-Reigen

Neben dem kompletten Civilization enthält **CivNet** einen umfangreichen Multiplayer-Modus. Bis zu sieben Spieler nehmen per Netzwerk, Internet oder Hotseat (abwechselnd an einem PC) teil, bis zu zwei per Nullmodem. Der Clou ist, daß Sie nicht nur ein neues Spiel starten, sondern auch einen beliebigen Spielstand laden können. Das erlaubt Ihnen, aus einer Solopartie einen Multiplayer-Reigen zu machen, oder eine als Hotseat begonnene Partie im Netzwerk fortzusetzen. Es kommt aber noch besser: Beim Laden eines Spielstands darf sich jeder Teilnehmer seine Nation neu aussuchen. Somit ist es möglich, eine aussichtslos gewordene Position gegen eine wesentlich bessere auszutauschen. LA



GELÄNDE-ÜBERSICHT

Geländeart	Bewegungspunkte-Einsatz	Verteidigungsbonus	Grundsätzliche Ressourcen*	Bewässerungs-bonus oder -auswirkung*	Bergbaubonus oder -auswirkung*	Straßenbonus**	Max. Ressourcen***
Arktis	2	0%	Keine	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine
Wüste	1	0%	1 Schild	+1 Weizen	+1 Schild	+1 Doppelpfeil	1 Weizen, 3 Schilde, 3 Doppelpfeile (R, EB, S, B)
Wald	2	50%	1 Weizen, 2 Schilde	Veränderung in Ebene	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	1 Weizen, 3 Schilde (EB)
Weideland	1	0%	2 Weizen 50%ige Chance auf 1 Schild	+1 Weizen	Veränderung in Wald	+1 Doppelpfeil	4 Weizen, 1 Schild, 3 Doppelpfeile (R, EB, S, B)
Hügelland	2	100%	1 Weizen	+1 Weizen	+3 Schilde	Keine Auswirkung	1 Weizen, 4 Schilde (EB, BB)
Dschungel	2	50%	1 Weizen	Veränderung in Weideland	Veränderung in Wald	Keine Auswirkung	1 Weizen
Gebirge	3	200%	1 Schild	Keine Auswirkung	+1 Schild	Keine Auswirkung	3 Schilde (EB, BB)
Meer	1	0%	1 Weizen, 2 Doppelpfeile	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	1 Weizen, 3 Doppelpfeile (R)
Ebene	1	0%	1 Weizen, 1 Schild	+1 Weizen	Veränderung in Wald	+1 Doppelpfeil	3 Weizen, 1 Schild, 3 Doppelpfeile (R, EB, S, B)
Flußlandschaft	1	50%	2 Weizen, 50%ige Chance auf 1 Schild, 1 Doppelpfeil	+1 Weizen	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	4 Weizen, 1 Schild, 3 Doppelpfeile (R, EB, S, B)
Sumpflandschaft	2	50%	1 Weizen	Veränderung in Weideland	Veränderung in Wald	Keine Auswirkung	1 Weizen
Tundra	1	0%	1 Weizen	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	1 Weizen

SONDERGELÄNDE-ÜBERSICHT

Geländeart	Bewegungspunkte-Einsatz	Verteidigungsbonus	Grundsätzliche Ressourcen*	Bewässerungsbonus oder -auswirkung*	Bergbaubonus oder -auswirkung*	Straßenbonus**	Max. Ressourcen***
Rentiere	1	0%	3 Weizen	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	4 Weizen (EB)
Kohle	2	100%	1 Weizen, 2 Schilde	+1 Weizen	+3 Schilde	Keine Auswirkung	1 Weizen, 7 Schilde (EB, BB)
Wild	2	50%	3 Weizen, 2 Schilde	Veränderung in Pferdegelände	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	4 Weizen, 3 Schilde (EB)
Fisch	1	0%	3 Weizen, 2 Doppelpfeile	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	3 Weizen, 3 Doppelpfeile (R)
Edelsteine	2	50%	1 Weizen, 4 Doppelpfeile	Veränderung in Weideland	Veränderung in Wildgelände	Keine Auswirkung	1 Weizen, 7 Doppelpfeile (EB)
Gold	3	200%	1 Schild, 6 Doppelpfeile	Keine Auswirkung	+1 Schild	Keine Auswirkung	3 Schilde, 10 Doppelpfeile (R, EB, BB)
Pferde	1	0%	1 Weizen, 3 Schilde	+1 Weizen	Veränderung in Wildgelände	+1 Doppelpfeile	3 Weizen, 4 Schilde, 3 Doppelpfeile (R, EB, S, B)
Oase	1	0%	3 Weizen, 1 Schild	+1 Weizen	+1 Schild	+1 Doppelpfeile	6 Weizen, 1 Schilde, 3 Doppelpfeile (R, EB, S, B)
Öl	2	50%	1 Weizen, 4 Schilde	Veränderung in Weideland	Veränderung in Wildgelände	Keine Auswirkung	1 Weizen, 6 Schilde (EB, BB)
Robben	2	0%	2 Weizen	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	3 Weizen (EB)

* Ihre aktuelle Staatsform beeinflußt die Ressourcen, die von den Bürgern pro Geländequadrat produziert werden. In einer Anarchie oder im Despotismus erhält jede Geländeart, die drei oder mehr Ressourcen produziert, eine Strafe von -1 Einheit. Eine Republik oder Demokratie dagegen bekommt einen Handelsbonus von +1 Einheit für jede Geländeart, die bereits einen Ertrag von mindestens einem Doppelpfeil-Icon aufweisen kann.

** Die Bewegung auf der Straße kostet die Bodeneinheiten 1/3 Bewegungspunkt pro Quadrat.

*** Der höchste Ressourcenwert ist eine Gesamtsumme der besten Fortschrittsbonusse. (R) bezeichnet einen Regierungsbonus für eine Republik oder eine Demokratie. (EB) zeigt einen Eisenbahnbonus (50% mehr der aktuellen Ressourcen, abgerundet), (S) einen Straßenbonus. (B) stellt bewässertes Gelände dar und (BB) Bergbaugebiete. Die Bewegung mit der Eisenbahn kostet Bodeneinheiten 0 Bewegungspunkte.

MOBILE EINHEITEN

Die Zahlen stellen jeweils die Stärke einer Einheit in Angriff/Verteidigung/Bewegung dar.

FLUGEINHEITEN	
Bomber	12/1/8 (16)
Kampfflugzeug	4/2/10
Kernwaffe	99/0/16

MARINE-EINHEITEN					
Schlachtschiff	18/12/4	Fregatte	2/2/3	U-Boot	8/2/3
Flugzeugträger	1/12/5	Panzerschiff	4/4/4	Transportschiff	0/3/4
Kreuzer	6/6/6	Segelschiff	1/1/3	Dreiruderer	1/0/3

BODENEINHEITEN									
Panzerfahrzeug	10/5/3	Schleuder	6/1/1	Diplomat	0/0/2	Panzergrenadiere	6/6/3	Phalanx	1/2/1
Artillerie	12/2/2	Kavallerie	2/1/2	Ritter	4/2/2	Miliz	1/1/1	Schützen	3/5/1
Kanone	8/1/1	Streitwagen	4/1/2	Legion	3/1/1	Musketiere	2/3/1	Siedler	0/1/1
Karawane	0/1/1	Befestigte Einheit		Wacheinheit		Einheit am Rundenende			

STÄDTEAUSBAU

Die Zahlen geben an, wie viele Schilde es kostet, einen Ausbau durchzuführen, gefolgt von der Schildzahl, die der Unterhalt pro Runde kosten wird.

Aquädukt	120/2	Fabrik	200/4	Kernkraftwerk	160/2
Bank	120/3	Kornkammer	60/1	Palast	200/5
Kaserne	40/*	Wasserkraftwerk	240/4	Kraftwerk	160/4
Dom	160/3	Bibliothek	80/1	Recycling-Anlage	200/2
Stadtmauer	120/2	Industriewerk	320/6	SDI	200/4
Kolosseum	100/4	Marktplatz	80/1	Tempel	40/1
Gericht	80/1	Massentransit	160/4	Universität	160/3

* Im Handbuch finden Sie Angaben überr die Unterhaltungskosten.

WELTWUNDER

Die Zahlen zeigen, wie viele Schilde der Bau jedes Weltwunders kostet.

WELTWUNDER DER ANTIKE		WELTWUNDER DES MITTELALTERS		WUNDER DER MODERNE	
Koloß	200	Kopernikus' Observatorium	300	Apollo-Programm	600
Große Bibliothek	300	Darwins Forschungsreise	300	Krebsheilmittel	600
Große Mauer	300	Isaac Newtons Akademie	400	Hoover-Damm	600
Hängende Gärten	300	J.S.-Bach-Dom	400	Manhattan-Projekt	600
Leuchtturm	200	Magellans Expedition	400	SETI-Programm	600
Orakel	300	Michelangelos Kapelle	300	Vereinte Nationen	600
Pyramiden	300	Shakespeare-Theater	400	Frauenwahlrecht	600

Exklusivdemos

▶Demonworld

System: Windows 95, DirectX 5, 486 DX4/100, 8 MByte RAM, 115 MByte Festplatte

Demonworld



Zwei Trupps haben sich komplett ineinander verkeilt.

Weltexklusiv präsentieren wir Ihnen die Demoversion des GameStar-prämierten Fantasy-Strategiespiels Demonworld. Zwei volle Schlachten erwarten Sie ohne Einschränkungen. Hier kontrollieren Sie ganze Formationen. Einmal in den Nahkampf verwickelt, kämpfen die Soldaten vollautomatisch bis zum Sieg oder zur Niederlage. In Kampf Nummer 1 lauern abtrünnige Ordenskrieger auf Sie und Ihre Mannen. Das zweite Gefecht führt Sie in einen Hinterhalt. Der Gegner scheint in der Übermacht zu sein. Stellen Sie sich dem Kampf oder fliehen Sie über die Nordstraße?

Linke Maustaste: ....Einheit auswählen
Linke Maustaste: ....Bewegungs-, Beschußziel wählen
Rechte Maustaste (Auf Einheit): Einheitenmenü aufrufen
Rechte Maustaste (Auf Karte): ...Große Übersichtskarte aufrufen
Rechte Maustaste: ....Hauptmenü aufrufen

Sub Culture



Unser Kampf-U-Boot in Betrachtung einer Schildkröte.

▶Sub Culture

System: Windows 95, DirectX 5, P/90, 16 MByte RAM, 40 MByte Festplatte

Nur GameStar-Leser kommen diesen Monat in den Hochgenuß von Sub Culture. Am Anfang sollten Sie sich auf das grüne Rechteck zubewegen und an die Station andocken. Dort bekommen Sie den Auftrag, ein verschollenes U-Boot zu suchen. Dazu müssen Sie in die Tryton-Höhlen im Westen fahren. Wenn Sie in dem Felslabyrinth festsitzen, versuchen Sie sich den Weg freizuschießen. Die Sub-Culture-Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

A/Y/S/X: ....Vorwärts, rückwärts, hoch, runter
Pfeiltasten: ....Drehung
ß/´: ....Waffenauswahl
Leertaste: ....Schießen
Ü/+: ....Werkzeugauswahl
STRG: ....Werkzeug aktivieren
F1-F4: ....Perspektive wechseln

Daytona USA Deluxe



Hoffentlich gut versichert: Nach einigen Crashs ist unser Wagen leicht ramponiert

Daytona USA Deluxe

System: Windows 95, DirectX 5, P/90, 16 MByte RAM, 54 MByte Festplatte

Brandneu und hochexklusiv nur bei uns: In der Demo können Sie mit einem von zwei Wagen ein paar Runden im Dinosaur Canyon drehen. Dabei haben Sie die Wahl zwischen Automatik und Handschaltung.

X/Y: ....Gas geben, bremsen
Pfeiltasten: .Hochschalten, runterschalten, rechts, links
C: ....Perspektive wechseln
F3: ....Menüleiste aufrufen

Fallout



Dieser Mutant lacht bestimmt nicht mehr lange.

Spielbare Demos

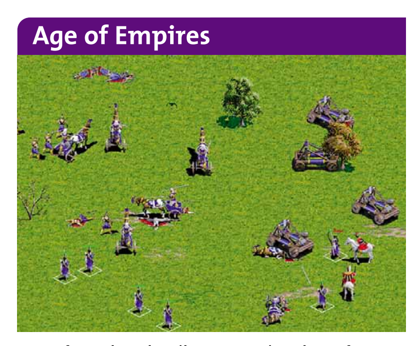
▶Age of Empires

System: Windows 95, DirectX 5, P/90, 16 MByte RAM, 45 MByte Festplatte

Age of Empires gibt Ihnen die Möglichkeit, einen antiken Stadtstaat zu schaffen.

Linke Maustaste: ....Einheit auswählen
Linke Maustaste, Kasten ziehen: ....Gruppe wählen
Rechte Maustaste: Zu Ziel bewegen, Gegner attackieren
G: ....Gruppieren
U: ....Gruppierung auflösen
L: ....Einheiten aufladen (auf Transporter)

Age of Empires



Age of Empires ist die neue Echtzeit-Referenz.

▶Civil War General 2

System: Windows 95 oder 3.1, 486 DX2/66, 8 MByte RAM, 13 MByte Festplatte

Kommandieren Sie ein Scharmützel lang Konföderierte oder Unionstruppen im amerikanischen Bürgerkrieg.

▶Excalibur 2555 AD

System: Windows 95, DirectX 5, P/100, 16 MByte RAM, 8 MByte Festplatte

Das legendäre Schwert Excalibur ist gestohlen worden. 3D-Beschleunigerkarten werden von der Demo unterstützt.

▶Fallout

System: Windows 95, DirectX 5, P/90, 16 MByte RAM

In diesem Endzeit-Rollenspiel werden Sie auserwählt, um nach Jahren der Finsternis wieder ans Licht der Sonne zu gehen.

Rechte Maustaste: ....Zwischen Bewegungs-, Aktions-, Kampfmodus umschalten
Linke Maustaste: ....Zu Ziel gehen
Linke Maustaste (auf Ziel): ....Aktionsmenü öffnen

▶Galapagos

System Windows 95, DirectX 5, P/90, 16 MByte RAM, 45 MByte Festplatte

Helfen Sie Mendel, einer kybernetischen Spinne, aus einem Forschungskomplex zu entkommen. 3Dfx-Karten werden unterstützt.

▶G-Police

System: Windows 95, DirectX 5, P/166, 16 MByte RAM

Setzen Sie sich in einen der hypermodernen Helikopter und befreien Sie ein ganzes Areal von Kriminellen. 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt.

Pfeiltasten: ....Links, rechts, Nase heben, senken
Rechte SHIFT-Taste: ....Schub geben
Rechte STRG-Taste: ....Schub vermindern
Linke STRG-Taste: ....Feuern
Leertaste: ....Perspektive wechseln
C: ....Ziel anvisieren

▶Jedi Knight

System Windows 95, DirectX 5, P/133, 16 MByte RAM, 38 MByte Festplatte

Demo des Action-Hits: Schleichen Sie sich an Bord eines Frachters oder bestreiten Sie einen kompletten Multiplayer-Level. 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt.

Pfeiltasten: ....Vorwärts, rückwärts, rechts, links
SHIFT: ....Rennen
STRG: ....Schießen
0-9: ....Waffe auswählen

Need For Speed 2 (3Dfx)



Mit 3Dfx ist Need for Speed 2 noch schöner.

▶Need For Speed 2 (Jetzt für 3Dfx)

System: Windows 95, DirectX 5, P/90, 16 MByte RAM, 10 MByte Festplatte, 3Dfx-Karte

Die hübsche Demo bietet Ihnen eine Strecke auf einer tropischen Insel.

▶NetStorm

System Windows 95, DirectX 5, P/90, 16 MByte RAM, 15 MByte Festplatte

Echtzeit-Strategie-Spiel fürs Internet oder gegen einen Computer-Gegner. Achtung: Nach der Installation erfolgt eine Fehlermeldung, die Sie ignorieren können.

▶Have a N. I. C. E. Day: Track Pack

System: Windows 95, DirectX 5, 486 DX4/100, 8 MByte RAM, 11 MByte Festplatte

Befahren Sie die neue Toblerone-Strecke aus dem Track Pack.

Pfeiltasten: .....Beschleunigen, bremsen, rechts, links
SHIFT/STRG: ....Hochschalten, runterschalten
1-0: ....Waffenauswahl
Leertaste: ....Waffe abfeuern

Overboard



Dieses Boot der Küstenwache ist Fischfutter.

Overboard

System: Windows 95, DirectX 5, P/90, 3D-Beschleunigerkarte, 16 MByte RAM

Gondeln Sie mit Ihrem Action-Kahn durch eine waffenstarrende Hafenanlage.

Pfeiltasten: .....Beschleunigen, bremsen, rechts, links
, und /.: ....Links/rechts feuern
J: ....Waffe umschalten
SPACE: ....Karte
TAB: ....Perspektive wechseln
ALT+F-12: ....Beenden

Pax Imperia 2

System: Windows 95, DirectX 5, P/90, 16 MByte RAM, 67 MByte Festplatte

Beim Strategiespiel Pax Imperia geht's wenig friedlich zu. Aber auch Diplomatie, Forschung und Wirtschaft sind wichtig.

Schleichfahrt (3Dfx)

System: MS-DOS, 486 DX4/100, 8 MByte RAM, 17 MByte Festplatte

Als Söldner »Dead Eye« Flint kämpfen Sie sich im U-Boot durch vier Trainingsmissionen. Neben der 3Dfx-Version ist auch eine unbeschleunigte Variante der Demo der tollen Action-Simulation enthalten.

Pfeiltasten: ....Drehung
A/Y: ....Beschleunigen, bremsen
T: ....Ziel auffassen
Leertaste: ....Geschütze abfeuern
TAB: ....Torpedo abfeuern

Seven Kingdoms

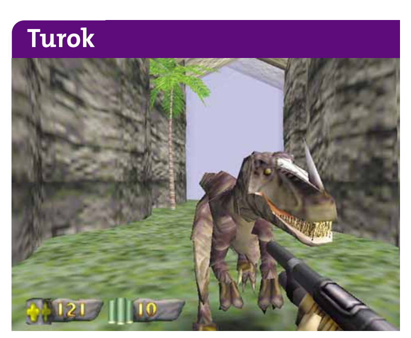
System: Windows 95, DirectX 5, 486 DX4/100, 16 MByte RAM, 24 MByte Festplatte

Leiten Sie Ihren Stamm in dieser Mischung aus Echtzeit-Strategiespiel und Civilization.

Turok

System: Windows 95, DirectX 5, P/120, 16 MByte RAM, 11 MByte Festpl. 3Dfx Karte

Turok



Wer nicht hören will, muß fühlen.

Endlich fertig: Die Demo zur mächtigen Dinohatz – leider nur für 3Dfx-Karten.

Pfeiltasten: ....Vorwärts, rückwärts, rechts, links
STRG: ....Feuer

Patches

Anstoss 1.30

Pfad: \Patch\Anstoss\A2update.exe

Mit diesem Anstoss-Patch sollen nun endgültig alle Bugs bereinigt sein.

British Open Golf

Pfad: \Patch\Britop\Go.bat

British Open bekommt mit diesem Patch intelligentere Computergegner.

CivNet

Pfad: \Patch\Civnet\Civnetp3.zip

Behebt kleinere Fehler in unserer Vollversion des Kultklassikers Civilization for Networks.

Constructor

Pfad: \Patch\Construc\Setup.exe

Macht aus dem DOS-Programm Constructor ein Windows 95-Spiel.



Folge 3: Die Rückkehr der Redi-Ritter. Wie rückt man der Redaktion den Kopf wieder zurecht? Und wer hat Mick ans Steuer des Raumschiffs gelassen?

Extreme Assault 1.20

Pfad: \Patch\Xassaul\V120\Xa_r120.exe

Upgrade von Version 1.10 auf 1.20. Verbessert ein paar kleine Ungereimtheiten.

Flying Corps 1.11

Pfad: \Patch\Fcorps\Fly.exe

Die gepatchte Version 1.11 bietet neue KI-Routinen und 3Dfx-Unterstützung.

Hexen 2

Pfad: \Patch\Hexen2\Verite\Vh2.exe
\Patch\Hexen2\V109\Ph2v109.exe

Die neueste Version des Actionspiels und ein Patch für Rendition-Karten.

Leviathan

Pfad: \Patch\Leviatha\Float.exe

Verbessert die Gegnerintelligenz des ungewöhnlichen Echtzeit-Weltraumspiels.

Motoracer

Pfad: \Patch\Motorace\Update.exe

Update für Grafikkarten mit einem 3D-Beschleuniger-Chip.

Have a N. I. C. E. Day

Pfad: \Patch\Nicebon\Bonus.exe

Bonus-Strecke für Besitzer des in dieser Ausgabe getesteten Track Packs.

Outlaws

Pfad: \Patch\Outlaws\Ol_v11.exe bzw. Outmiss\Outweb20.exe

Die neueste Version von Outlaws plus einige Zusatz-Missionen.

Schleichfahrt

Pfad: \Patch\Sf_120\Sfup120.exe bzw. \Sf_3dfx\Sf3dfx.exe

Patcht Schleichfahrt auf Version 1.20 und unterstützt 3Dfx-Karten.

Total Annihilation

Pfad: \Patch\Totalani\Tapatch.exe

Der Total Annihilation Patch bietet zahlreiche Detailverbesserungen.

Programme

Achtung! Einige der auf der CD enthaltenen Programme sind Shareware. Nach einer gewissen Testzeit müssen Sie sich registrieren lassen. Lesen Sie dazu bitte auch die Textdateien in den Ordnern.

Acrobat Reader 3.0

Pfad: \Original\Acrobat\Win95\Ar32d30.exe bzw. \Win31\Ar16d30.exe

Den Acrobat Reader benötigen Sie für das Handbuch zu Civilization for Networks. Zwei Versionen für Win 3.1 und Win 95.

Display Doctor 5.3

Pfad: \Diverses\Vesa\Setup.exe

Das bekannteste VESA-Tool für alle Lebenslagen: Ihre Grafikkarte macht, was Sie wollen.

Direct X 5

Pfad: \Diverses\DirectX5\Dx5ger.exe

Die Runtime-Version (voll funktionsfähig) der neuesten Auflage von Direct X 5.

GameStar Benchmark

Pfad: \Diverses\Idgbench\Setup.exe

Der GameStar-3D-Benchmark. Genaue Beschreibung siehe übernächste Seite!

Game Wizard 32

Pfad: \Diverses\Gamewiz\Install.bat

Universal-Tool, um beispielsweise Speicheradressen zu verändern.

Hex Workshop 32

Pfad: \Diverses\Hw32\Hworks32.exe

Hex-Editor, mit dem Sie Speicherstände verändern können. Achtung: Nur für Profis!

SlowDown

Pfad: \Diverses\Slowdown\Slowdown.exe

Die gnadenlose Software-Bremse für Windows 95 in der neuesten Version von unserem Leser Robert A. Hanne.

T-Online Zugangssoftware

Pfad: \Original\Telekom\Setup.exe

Die aktuellste Version des T-Online Dekoders inklusive den 16- und 32-Bit Versionen von Netscape Navigator und Internet Explorer.

Tuckers Abenteuer

Pfad: \Diverses\Tucker\Setup.exe

Selbstprogrammiertes Geschicklichkeitsspiel von unserem Leser Frank Basner.

Video for Windows

Pfad: \Diverses\Vid4win\Setup.exe

VfW-Treiber für Windows 95 und 3.1. Besitzer von Windows 3.1 müssen (wenn noch nicht vorhanden) diese Treiber installieren, um unsere Videos genießen zu können.

WinZip 6.2

Der Windows-Packer schlechthin. Beachten Sie bitte auch das Readme-File im Installationsverzeichnis.

Videos

GameStar TV 12/97

Folge 3: Rückkehr der Redi-Ritter

Im dritten Teil der Kult-Serie durchqueren unsere Helden wagemutig einen Spielwut-gefährdeten Bezirk und erkennen, daß AT-ST kein Modem-Befehl ist.

Age of Empires

Erleben Sie eine spannende Schlacht zwischen Martin Deppe und Jörg Langer.

Jedi Knight

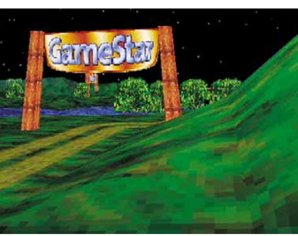
Im großen Jedi-Knight Video-Special führen wir Ihnen die wichtigsten Facetten des genialen 3D-Action-Titels vor.

Der 3D-Grafik auf den Zahn gefühlt

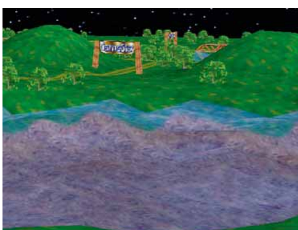
GameStar-Benchmark

Wie schnell Ihr Rechner ist, was Ihre 3D-Karte taugt – beides können Sie mit unseren GameStar-Benchmarks genau überprüfen.

Unser Benchmark (programmiert von Markus Oberrauter) spielt eine 20 Sekunden lange Szene ab und mißt dabei, wieviele Bilder das Rechner-Grafikkarten-Gespann in dieser Zeit darstellen konnte. Zur besseren Unterscheidung zwischen Prozessorleistung und Geschwindigkeit der Grafikkarte ist unser Meßtool zweigeteilt.

Die gleiche Textur, einmal mit Filterung und einmal ohne.

Mit Alpha Blending sind wunderschöne Transparenzeffekte möglich. Den Unterschied zu normalen Texturen erkennt man deutlich am Wasser.

Direct3D-Benchmark

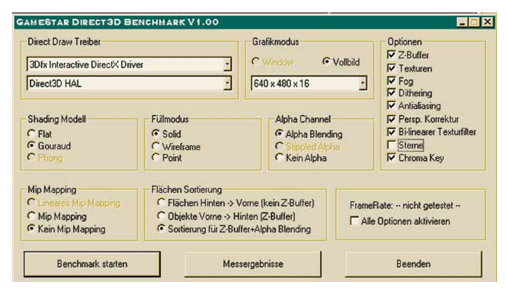
Der **GameStar-Bench** unter Windows 95 mißt die Fähigkeiten Ihrer 3D-Grafikkarte unter Microsofts Schnittstelle Direct 3D. Unterstützt Ihre Hardware D3D nicht beziehungsweise hat keine entsprechenden Treiber, muß das aufwendig gestaltete Test-Szenario (vor allem das animierte Polygonwasser frißt viel Rechenpower) per Software emuliert werden. Ob Ihre Karte 3D-Beschleunigung per Hardware unterstützt und der D3D-Treiber korrekt eingebunden ist, erkennen Sie am unteren Pull-Down-Menü. Hier sollte die Option »Direct3D HAL« anwählbar sein.

Da nicht jede 3D-Karte alles beherrscht (die weitverbreitete Mystique von Matrox kann zum Beispiel keine Texturen filtern) sind die meisten Features einzeln abschaltbar. Können Sie einzelne Punkte nicht anwählen (zum Beispiel Alpha Blending), so wurde dem Benchmark über den D3D-Treiber mitgeteilt, daß dieses Modell das Feature prinzipiell nicht unterstützt. Über das Abschalten einzelner Punkte können Sie zum Beispiel auch herausfinden, welche 3D-Option Ihre Karte besonders viel Rechenaufwand kostet. So werden 3Dfx-Boards auch ohne Alpha Blending nicht schneller, während Riva128-Karten wie die Elsa Victory Erazor hier noch mal ein paar Frames zulegen. Umgekehrt sind bei ihr die Werte mit und ohne Z-Buffering gleich, wohingegen Voodoo-Modelle durch das Z-Buffering einige Frames Geschwindigkeit einbüßen.

Da die Meßwerte des GameStar-Benchmarks neben der Grafikkarte natürlich auch stark vom Prozessor abhängen, hier nur ein allgemeiner Anhaltswert: Ab ca. 13-14 Bildern pro Sekunde können Sie bei den meisten D3D-Spielen von einer flüssigen Grafik ausgehen, bei über 20 Bildern stellen auch aufwendige Programme für Ihr Equipment kein Problem dar und Sie können beruhigt in die nahe Zukunft blicken.

DOS-Benchmark

Mehr auf die Prozessorleistung ausgerichtet ist der DOS-Benchmark. Das gleiche Szenario ist ausschließlich Software-gerendert, es werden keinerlei 3D-Funktionen von Grafikkarten unterstützt. Deshalb existiert hier auch kein Auswahlmenü; Sie können lediglich durch Eintippen in der Kommandozeile Auflösung, Farbtiefe (8 oder 16 Bit) und die Verwendung des linearen Framebuffers (Zwischenspeicher für schnellere Bildwiedergabe) bestimmen. Das Kommando »gsdbench 800x600x16 /nolfb« bedeutet also 800 mal 600 Bildpunkte bei 65.000 Farben (16 Bit) ohne linearen Framebuffer. In der Tabelle finden Sie Meßwerte von Redaktionsrechnern bei 640 mal 480 Punkten und 16 Bit Farbtiefe unter Verwendung des linearen Framebuffers. Beachten Sie, daß unsere Computer auch innerhalb ihrer Prozessorklasse ziemlich schnell sind; deshalb könnten die Ergebnisse bei Ihnen nach unten abweichen. MG



Die Oberfläche des Direct3D-Benchmarks.

DOS-Bench: So schnell sind die Redaktionsrechner.

Rechner	Ergebnis
486/66:	1,7 fps
Intel Pentium 90:	5,8 fps
Intel Pentium 133:	7,8 fps
Intel Pentium 166:	9,0 fps
Intel Pentium 200 MMX:	11,2 fps
AMD K6/233:	12,8 fps
Pentium II 233:	12,9 fps
Pentium II 300:	15,9 fps

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameSt

Zum Raustrennen und Abheften

Komplett durchgespielt

Dark Reign

Bis zum letzten Endgegner

Jedi Knight

So vernichten Sie Omnibrain

Floyd – Es gibt noch Helden

Die ersten 26 Missionen

Total Annihilation

Tips & Tricks in dieser Ausgabe: 12/97

Wir freuen uns auf Ihre Tips!

Mittlerweile brauchen wir einen Wäschekorb, um Ihre Tips von der Post zu holen – so viele trudeln jeden Tag ein. Vielen Dank! Wir bitten deshalb um Ihr Verständnis, daß wir nicht jeden Brief beantworten können. Bei größeren Lösungen bekommen Sie natürlich Bescheid, ob wir sie verwenden können. Neuerdings erreichen Sie uns auch via E-Mail unter tips@gamestar.de

Lesen Sie auf der nächsten Seite: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips & Tricks-Index Ausgaben 10 bis 12 1997

Spieletitel · *Ausgabe* · *Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats)* · *Seite*

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«) und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

Akte Europa

TIP 1: Bei Akte Europa kann man auch gegnerische Einheiten steuern. Dazu drückt man die »1« auf dem Ziffernblock für feindliche Truppen oder die »0« für eigene Streitkräfte.
TIP 2: Um in den nächsten Level zu gelangen, muß man während des Spiels »armleuchter« eingeben, es erfolgt die Meldung »Pfuschmodus aktiviert«. Dann »Strg« + »Shift« + »W« gleichzeitig drücken. Für diese Tips bedanken wir uns recht herzlich bei Clemens Grandt und Daniel Völkening.

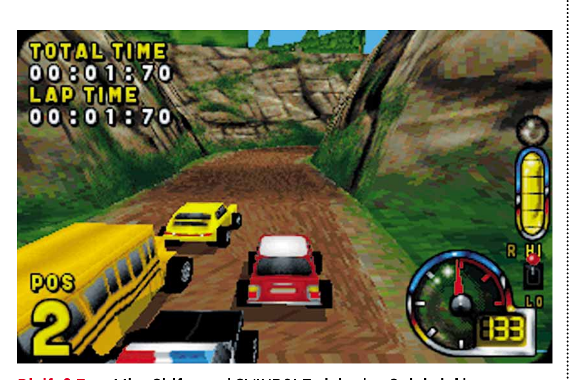
Armored Fist 2

TIP 1: Auch bei Novalogics Panzerfahrten gilt die alte Simulationsregel: Niemals den vorgegebenen Wegpunkten folgen! Ansonsten finden Sie sich schneller unter feindlichem Dauerfeuer wieder, als Ihnen lieb ist.
TIP 2: Studieren Sie am besten zuerst die Karte und manövrieren Sie Ihre Tanks auf nahegelegene Hügel.
TIP 3: Keine der Missionen findet unter Zeitdruck statt. Arbeiten Sie sich also langsam vor und überprüfen Sie in Ruhe, wieviele Gegner auf Sie lauern.
TIP 4: Bekommen Sie es mit sehr vielen Gegnern zu tun, sollten Sie mehrmals Artillerieunterstützung anfordern.
TIP 5: Ordern Sie erst dann Luftunterstützung, wenn alle SAMS ausgehoben sind. Ansonsten erreichen die Hubschrauber nicht mal das Zielgebiet.

Bleifuß Fun

Virgins Auto-Raserei hält ein paar Überraschungen parat. Die folgenden Codes geben Sie im Hauptbildschirm bei gedrückter »Shift«-Taste ein. Unter Umständen muß das Spiel vorher nochmal neu gestartet werden.

Cheat	Wirkung
SLASKTRATT	Alle Autos
SURMULE	Alle Strecken
SVINPOLE	Kameraperspektive hinter dem Auto (genial!)
BANARNE	Zieht die Karosserien in die Höhe
FILMJOLK	Witziger Grafik-Effekt
SKUNK	Nur die Räder der Autos anzeigen



Bleifuß Fun: Mit »Shift« und SVINPOLE sieht das Spiel viel besser aus.

Dark Reign

Diesen Trick schickte uns Sebastian Ulewicz aus Puchheim: Der mitgelieferten Editor kann auch die Missionen der Kampagne verändern. Dazu kopiert man einfach das Verzeichnis des gewünschten Szenarios aus dem Ordner \DARK\SCENARIO\FIXED ins Verzeichnis \DARK\SCENARIO\SINGLE (also beispielsweise das Verzeichnis \M01F für die erste Mission des Freiheitskorps). Im Konstruktions-Kit wird dann das Szenario den eigenen Vorstellungen angepaßt (mehr Geld, bessere Einheiten etc.). Wenn Sie den veränderten Ordner wieder an die ursprüngliche Stelle zurückkopieren (\FIXED), können Sie in der Kampagne Ihren selbstkreierten Level spielen. Vergessen Sie nicht, vorher eine Sicherheitskopie der Original-Dateien anzulegen!

Daytona USA Deluxe

TIP 1: Geben Sie sich erst gar nicht mit den Anfänger-Autos ab. Auf den meisten Strecken spielt das Handling keine Rolle, setzen Sie bei Ihrer Wahl deshalb auf hohe Geschwindigkeit und gute Beschleunigung.
TIP 2: Boxenstopps lohnen sich erst im Endurance-Modus, ansonsten lieber Wert auf Unfallvermeidung legen.
TIP 3: Am Start den Drehzahlmesser zwischen 6.000 und 7.000 Umdrehungen einpendeln, um dem Feld nicht von Anfang an hinterherzufahren.

Formel 1

Daniela von Wrede durchbrach mit ihrem Formel-1-Flitzer die Schallmauer. Das können Sie auch: Starten Sie ein Rennen mit der Joystick-Steuerung und stellen Sie nach einiger Zeit auf Tastatur um. Fahren Sie dann in die Box und stellen Sie den Anpreßdruck des Spoilers auf Maximum. Der Bolide geht ab wie eine Rakete!

G-Police

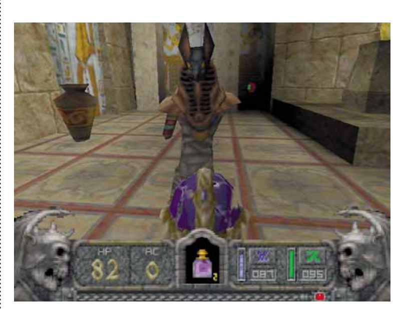
TIP 1: Die meisten Standardgegner greifen in Zweier- oder Dreierverbänden an. Schalten Sie den ersten mit den Raketen aus, die nächsten mit der sich wieder aufladenden Kanone.
TIP 2: Die Gegner fliegen meist in Bodennähe. Verfolgen Sie die Verbrecher nicht bis ganz nach oben, sondern warten Sie, bis sie wieder herunterkommen. Ihr Radar zeigt Ihnen ausreichend genau, wo das etwa sein müßte.
TIP 3: Schalten Sie vor jeder Mission per Leertaste auf volle Cockpit-Sicht.

Hercules

TIP 1: In den Levels, in denen Hercules in die Tiefe läuft, ist es sinnvoller, immer das Gesundheits-Update »Herculade« einzusammeln, anstatt den Fallen oder Feinden auszuweichen.
TIP 2: Das Schwert ist meist effektiver als ein Fausthieb.
TIP 3: Falls Sie mal an einem Hindernis nicht vorbeikommen, haben Sie vermutlich kurz vorher einen Weg nach oben verpaßt – oder Sie müssen den Super-Schlag anwenden

Hexen 2

Das Fantasy-Actionspiel Hexen 2 hält eine ganze Menge Codes parat. Eingegeben werden sie in der Kommandokonsole (»ˆ«) gefolgt von »Enter«. Einige der Cheats funktionieren erst ab Version 1.09. (der Update-Patch befindet sich auf unserer CD).


Hexen 2: Per Cheat fast beliebig manipulierbar.

Cheat	Wirkung
give X	Waffe X (X = 1 bis 4)
give h X	Gesundheitspunkte (X = 1 bis 999)
god	Gott-Modus an/aus
impulse 39	Flugmodus an/aus
impulse 40	Erhöht Charakterlevel
impulse 41	Erhöht die Erfahrung
impulse 43	Alle Waffen, Mana, Items
map X	Warp zu Karte X (siehe Kartentabelle)
noclip	Durch Wände gehen
notarget	Kreaturen erblinden
playdemo »name«	Spielt eigenes Demo ab
playerclass X	Ändert die Charakter-klasse (X = 1 bis 4)
record »name«	Nimmt Demo auf
stop	Stoppt die Aufnahme des Demos

Kartennamen

Karte	Bezeichnung
demo1	Blackmarsh
demo2	Barbican
demo3	The Mill
village1	King's Court
village2	Inner Courtyard
village3	Stables
village4	Palace Entrance
village5	The Forgotten Chapel
rider1a	Famine's Domain
meso2	Plaza of the Sun
meso1	The Palace of Columns
meso3	Square of the Stream
meso4	Tomb of the High Priest
meso5	Obelisk of the Moon
meso6	Court of 1000 Warriors
meso8	Bridge of Stars
meso9	Well of Souls
egypt1	Temple of Horus
egypt2	Ancient Temple of Nefertum
egypt3	Temple of Nefertum
egypt4	Palace of the Pharaoh
egypt5	Pyramid of Anubis
egypt6	Temple of Light
egypt7	Shrine of Naos
rider2c	Pestilence's Lair
romeric1	The Hall of Heroes
romeric2	Gardens of Athena
romeric3	Forum of Zeus
romeric4	Baths of Demetrius
romeric5	Temple of Mars
romeric6	Coliseum of War
romeric7	Reflecting Pool
cath	Cathedral
tower	Tower of the Dark Mage
castle4	The Underhalls
castle5	Eidolon's Ordeal
eidolon	Eidolon's Lair
avdm1	Atrium of Immolation
ravdm2	Total Carnage
ravdm3	Reckless Abandon
ravdm4	Temple of RA
ravdm5	Tom FooleryDemo

Jedi Knight

Die Cheat-Codes aktivieren Sie, indem Sie »T« drücken und im Talk-Modus die Befehle eingeben. Ein angehängtes »on« aktiviert den Cheat, »off« schaltet ihn wieder ab.

Cheat	Wirkung
JEDIWANNABE ON/OFF	Unverwundbar
ERIAMJH ON/OFF	Flug-Modus
RED5	Alle Waffen
WAMPRAT	Alle Gegenstände
DEEZNUTS	Nächster Level
BACTAME	Volle Gesundheit
WHITEFLAG ON/OFF	Gegner-KI
SLOWMO ON/OFF	Langsame Bewegung
THEREISNOTRY	Level beenden
IMAYODA	Guter Jedi
SITHLORD	Böser Jedi
5858LVR	Ganze Karte
YODAJAMMIES	Volle Macht-Vorräte

TIP 1: Wenn Sie im 5. Level (Baron's Hed – The fallen City) nach dem Abschnitt mit der Kanalisation zur Stadt kommen, treffen Sie beim ersten Haus einen alten Bekannten. Kurz vor der Brücke gibt es eine Haustür, die anscheinend verschlossen ist. Wartet man aber ein bißchen, kommt die Hausbesitzerin zurück.

TIP 2: Wenn sie die Tür aufschließt und hineingeht, schlüpfen Sie schnell hin-



Jedi Knight: Treffen Sie alte Freunde wieder!

terher. Neben 40 Schildeinheiten finden Sie einen kleinen langohrigen Freund aus einem früheren LucasArts-Adventure wieder.

TIP 3: Wer jetzt meint, das Pelzknäuel freut sich über ihn, wird enttäuscht: Es will nach draußen flüchten. Öffnet man nun die Tür und beschießt das Wuschel-

vieh, feuert es kräftig zurück. Jetzt das Lichtschwert zücken und fliehen, dabei aber auf Ihr Gegenüber blicken. Diesen Tip sandte uns Dennis Steinschulte.

Mage Slayer

TIP 1: Wenn Ihnen die ständig angreifenden Monster auf die Nerven gehen: Laufen Sie einfach weiter. Die meisten Levels sind klein genug, so daß Sie problemlos den rettenden Ausgang erreichen. Manchmal können Sie die lästigen Biester abschütteln, indem Sie kurz durch Wasser waten.
TIP 2: Fast alle Monster versuchen, Sie einzukreisen. Vor allem in Ecken stecken Sie dann fest – bleiben Sie also im offenen Gelände.
TIP 3: Auch bei Mageslayer gibt es freundlicherweise einige Cheats. Aktiviert werden sie durch Eingabe in der Konsole (»ˆ«), gefolgt von »Enter«.

Cheat	Wirkung
+6dof	In die Ich-Perspektive schalten
bigfinale	Endsequenz abspielen
dir maps	Verfügbare Karten auflisten
fly	Flug-Modus an- und ausschalten (Hüpfen Sie, um abzuheben)
impulse 11	Gott-Modus an/aus
impulse 10	Magische Attacke
impulse 42	Osterei
map »mapname«	Gewählte Karte starten
noclip	Clipping ausschalten (Spieler kann durch Wände gehen)
ode to jack	Alle Kreaturen im Level töten

ManxTT

TIP 1: Die besten Feuerstühle sind die Startnummern 9 und 14.
TIP 2: Für einen gelungenen Start Gas geben, sobald beim Countdown die »2« auf dem Bildschirm erscheint.
TIP 3: Kurven am besten so nehmen: Außen anfahren, bis zum Scheitelpunkt nach innen schneiden und dann wieder heraustragen lassen.

Myth

TIP 1: Sichern Sie unbedingt Ihre Bogenschützen – sie sind meist der Schlüssel zum Sieg. Damit die Fernkämpfer möglichst früh Erfahrung gewinnen, sollten sie angeschlagene oder fliehende Feinde ausschalten.
TIP 2: Die explodierenden Wichte sind besonders gefährliche Gegner, die Sie mit Schützen rechtzeitig beseitigen sollten. Damit sie nicht an eigene Truppenansammlungen herankommen, stellen Sie einzelne Kämpfer vor den restlichen Kameraden auf. So erwischt es höchstens einen Soldaten, wenn ein Wicht hochgeht. Besonders auf Brücken oder in Engpässen kann man seine Armee auf diese Art gut schützen.

NHL 98

Folgende Codes werden bei NHL 98 während des Spiels eingegeben (dabei »Shift« gedrückt halten). Eventuell müssen Sie statt »Y« ein »Z« tippen (z.B. PENALTZ).

Cheat	Wirkung
MANTIS	Lange Arme, Beine und Hälse
NHLKIDS	Kindermannschaft
HOMEGOAL	Tor für das Heimteam
AWAYGOAL	Tor für die Gastmannschaft
PENALTY	Verursacht Strafzeit
INJURY	Verursacht Verletzung
ZAMBO	Die Eismaschine kommt
VICTORY	Sieges-Feuerwerk
SPOTS	Scheinwerfer an/aus
CHECK	Jeder Spieler bodycheckt einen anderen
GRAB	Wie CHECK, jedoch mit Stockhalten

Overboard

Wer wird denn gleich über Bord gehen? Mit diesen Paßwörtern springen Sie direkt an den Anfang der höheren Spielwelten.

Welt	Paßwörter
2	Fisch, Fisch, Anker, Galeone, Schädel, Anker
3	Galeone, Schädel, Schädel, Fisch, Anker, Schädel
4	Schädel, Schädel, Anker, Galeone, Fisch, Fisch
5	Anker, Galeone, Fisch, Schädel, Fisch, Galeone

Panzer General 3D

TIP 1: Folgender Trick funktioniert in fast allen Szenarios: Sie postieren beim Aufstellen erst mal einen Spähwagen vorne und lassen ihn das Umland aufklären. Dann plazieren Sie Artillerie so,



Panzer General 3D: Nutzen Sie die Umbenennungs-Funktion, um bei Ihren wichtigen Einheiten Erfahrungslevel und Spezialfertigkeiten im Namen zu vermerken.

daß sie gleich auf ein Ziel feuern kann. Danach werden die schnellsten Einheiten aufgestellt und stürmen nach vorne. Auf die frei gewordenen Aufstellungsfelder kommen nun langsamere Einheiten. So sparen Sie sich locker eine Runde, was spielentscheidend sein kann.
TIP 2: Achten Sie auf den Munitions- und Spritvorrat Ihrer Truppen. Sobald die Ist-Stärke auf 6 Punkte oder weniger fällt, braucht die Einheit Verstärkungen. Sind im letzten Drittel einer Mission sehr teure Truppen (vor allem Flugzeuge) stark angeschlagen, sollte man sie besser in Sicherheit bringen und nicht mehr einsetzen: Vor dem nächsten Szenario werden sie automatisch wieder auf Sollstärke gebracht.
TIP 3: Aufgrund der größeren Defensiv-Feuerreichweiten ist es noch wichtiger als früher, starke Widerstandsnester zu umgehen. Sobald die eigenen Panzer die Artillerie und Flak hinter der Front ausgeschaltet haben, fällt das Ausheben der Trutzburgen leichter.
TIP 4: Benennen Sie erfahrene Einheiten und solche mit Anführer um, so

daß sie auf den ersten Blick wissen, welche Fähigkeiten ein Verband hat. Boni wie »Kontrolle« (jeder Gegner, der sich in den Sichtradius hineinbewegt, wird attackiert), »Kampfunterstützung« (Boni für benachbarte Einheiten) oder »Anhaltendes Feuer« (mehrmals feuern pro Runde) erlauben ganz neue Taktiken und sollten unbedingt genutzt werden.

Perfect Assassin

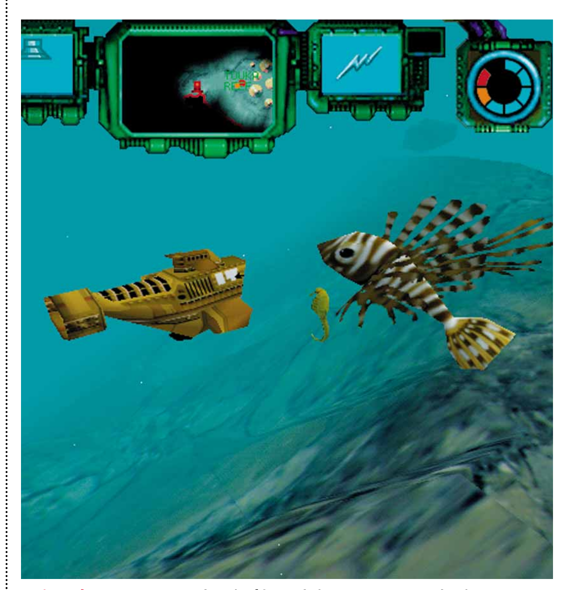
TIP 1: Fragen Sie jeden Alien »Wer bist Du?«. Erst dann taucht er als Icon im Dialog-Menü auf und Sie können andere Außerirdische nach ihm befragen.
TIP 2: Reden Sie mit jeden Bürger über alles – auch wenn es noch so nervt. Es genügt aber meist, nur die »Was ist ...«-Frage zu verwenden.
TIP 3: Suchen Sie auffallend großflächige Wände gründlich nach Rissen ab, dort ist oft etwas versteckt.

Speedboat Attack

TIP 1: Bei der Wahl Ihres Rennboots auf das Streckenlayout achten. Prinzipiell sind aber gutes Fahrverhalten und ausreichende Beschleunigung am wichtigsten.
TIP 2: Nie ohne Kampfmodus spielen: Die feindlichen Boote schießen selten und treffen noch seltener, während eine gut gezielte Rakete Ihrerseits oftmals für eine deutliche und anhaltende Positionsverbesserung sorgt.
TIP 3: Manche Reparaturstationen liegen außerhalb der kürzesten Route. Solche Werkstätten also nur anfahren, wenn Ihr Boot es wirklich nötig hat.

Sub Culture

TIP 1: Vor der ersten Mission können Sie schon ein wenig auf Entdeckungsfahrt gehen und die Umgebung aufklären. Das erleichtert später die Navigation, wenn es ernst wird.
TIP 2: Lesen Sie sich die erste Mission durch, lehnen Sie den Auftrag aber erst mal ab. Machen Sie trotzdem genau das, was darin steht. So kommt ein bißchen Geld in die Kasse, ohne daß Sie der Pirat an der Raffinerie zwingend angreift. Später müssen Sie den Auftrag aber noch offiziell absolvieren!
TIP 3: Rüsten Sie Ihr Schiff möglichst schnell mit einer Rumpfverstärkung aus, die Schutzschilde sind zu Beginn sehr schwach.
TIP 4: Im Test haben wir vor allem damit Geld verdient, daß wir Plankton von Beluga Basin nach Velcova oder raffiniertes Eisenerz von der Raffinerie in eben diese Station brachten.
TIP 5: Schalten Sie bei Kämpfen in die Cockpit-Ansicht, bei allen anderen Manövern auf die rückwärtige Kamera.
TIP 6: Nach dem ersten Lauschangriff schickt Sie der Offizier durch die Spalte südöstlich vom Beluga Basin. In jeden der drei offenen Schächte müssen Sie solange Bomben werfen, bis Rauch emporsteigt und der feindliche Soldat meldet, daß die Energieversorgung zusammenbricht.



Sub Culture: Unsere Tips helfen nicht nur gegen Fische.

Total Annihilation

Alle CORE-Kommandeure und ARM-Generäle können sich über folgende Cheats freuen. Rufen Sie einfach mit »Enter« die Message-Box auf, geben Sie den Cheat ein, und bestätigen Sie wiederum mit »Enter«.

Cheat	Wirkung
+ATM	Energie und Metall um 1.000 erhöhen
+NowISee	Deckt die ganze Karte auf
+DoubleShot	Doppelte Durchschlagskraft der Waffen
+Radar	Radar deckt die ganze Karte ab
+Dither	Fog of War wird gerastert

Turok

Mit Joystick oder Tastatur geben Sie im Cheat-Menü folgendes ein:

Cheat	Wirkung
DDDNSTBR	Unverwundbarkeit
JFFSPNGDNBRG	Unendlich Leben
NGLCKCK	Alle Schlüssel
THMSCLS	Alle Waffen
LNJHNSN	Unendlich Munition
NDNLP	Geister-Mode
GNNTRTMNT	Vollständige Karte
FHGTBC	Alle Feinde zeigen
MTTSTBBNGTNB	Warp Level 1
DRRNSTBBNGTN	Warp Level 2
MKJNK	Warp Level 3
PTNDNCN	Warp Level 4
NNTND	Warp Level 5
TRMNN	Warp Level 6
JMDNN	Warp Level 7
MRGRTTRR	Warp Level 8
JHNTHS	Warp zum Longhunter
STPHNBRML	Warp zum Mantis
GRGMLCHCK	Warp zum T-Rex
RNTRC	Warp zum Campaigner
BKSTRD	Flug-Modus
JSNCRPNTR	Winzige Feinde
JHNNCK	»Disco«-Modus
DNLDDCK	»Quack«-Modus
SHNTRRNT	Gallerie

Virtua Fighter 2



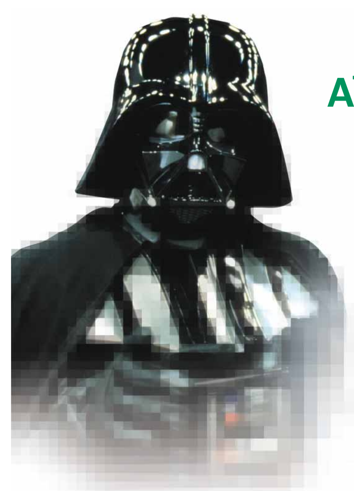
Virtua Fighter 2: Per Cheat können Sie auch den »Goldjungen« spielen.

Michael Rottke hat herausgefunden, wie Sie bei Virtua Fighter 2 den Endgegner Dural spielen können. Geben Sie dazu im Charakterwahl-Bildschirm folgende Kombinationen ein:

Kombination	Charakter
Runter, Hoch, Rechts, Block+Links	Silber-Dural
Runter, Hoch, Links, Block+Rechts (Block und Links / Rechts gleichzeitig drücken!)	Gold-Dural

X-COM: Apocalypse

Um die lästigen Brainsucker von allzu innigen Umarmungen abzuhalten, kriecht man am Ende der Runde (»crouch«). Es sollten dann allerdings alle Bewegungspunkte aufgebraucht sein, ansonsten wird der Soldat aufstehen und in sein Verderben fliehen. MD



Alle 3D-Levels ausführlich erklärt

Jedi Knight

Die Macht ist zwar mit Ihnen – aber in Notfällen hilft ein Blick in unsere Komplettlösung einfach schneller weiter.

Einfach nur ballern bringt Sie im Action-Hit Jedi Knight nicht weit. Die Levels sind komplex aufgebaut, ohne gelegentliches Nachdenken und kluges Vorgehen erreicht auch der treffsicherste Sternenkrieger nie das Tal der Jedi.

LEVEL 01, *Nar Shaddaa*

LEVEL 1: In der Stadt Nar Shaddaa finden Sie gleich zu Beginn Waffe 2 (Blaster) und 3 (Sturmtruppengewehr). Der Blaster ist schwach, schießt aber auch auf größte Distanzen zielsicher. Das Gewehr eignet sich für Kämpfe gegen größere Gruppen in unmittelbarer Nähe. In Nar Shaddaa sollten Sie sparsam mit der Munition umgehen, es liegt nicht allzuviel herum. Folgen Sie den Gängen, bis Sie zum großen Raumtransporter gelangen. Von dort führt ein Lift weiter, den Sie mit dem Knopf im rot beleuchteten Raum rufen.

Stählerne **BODENÖFFNUNGEN**

Sie kommen in einen Hangar mit Bodenöffnungen. Springen Sie runter und folgen dem Weg bis zu den beiden Zivilisten. Den Schalter drücken, und dann flott zurück in den Hangar. Die eine der Plattformen ist nur kurz offen, Sie müssen sich beeilen. Die unscheinbare Tür führt zum Levelende.

LEVEL 02, *The Lost Disk*

LEVEL 2: Sie stehen auf einer Landeplattform. Blicken Sie seitlich runter, sehen Sie verschiedene große Ebenen. Springen Sie die Röhren nach unten, und Sie haben 8t88s Arm samt Disk. Folgen Sie den Lüftungsrohren. Achtung – einige der Gegner haben Waffe 4, die Thermal-Detonatoren. Die kriegen Sie dann auch, können mit den Bomben aber nicht allzuviel anfangen. Feuern Sie die Sprengkörper mit der Y-Taste ab, so können Sie vor Ihren eigenen Geschossen Deckung nehmen. Die Wach-Soldaten wenig später dürfen Sie nicht an sich ranlassen, ihre Axthiebe sind lebensgefährlich. Sie gelangen in einen zweigeteilten großen Raum und springen im hintersten Schacht über die bunten Kisten nach unten.

GROSSES *Fließband*

Klären Sie das Gebiet auf, bis Sie zum Schalter für das Fließband kommen. Durch einen der Mittelgänge bei den Kreuzgängen gelangen Sie über Kisten zu einem Aufzug und landen direkt über dem Fließband. Springen Sie auf eine Kiste und lassen Sie sich hochtragen. Klettern Sie über die Kisten hinter dem großen Tor, und holen Sie im Kontrollraum den roten Schlüssel, der die verschlossene Tür öffnet.

GABELSTAPLER-*Raum*

Sie gelangen in einen riesigen Raum mit drei Gabelstapler-Gabeln, die jeweils ein Knopf direkt unter ihnen aktiviert. Die erste müssen Sie bis in die Bucht fahren, und im vorbeifahren von der Spitze der zweiten auf die dritte springen.

LEVEL 03, *Return Home to Sulon*

LEVEL 3: Säubern Sie die Umgebung von Tuskens, Sie erhalten die Waffe 5. Der Schuß dieser Armbrust wird stärker, je länger Sie den Feuerknopf drücken, dafür verfügt sie über keine automatische Zielaufschaltung. Sie eignet sich vor allem für Einzelfeinde in unmittelbarer Nähe und für Selbstschußanlagen. Wenn Sie den Schuß mit der Y-Taste auslösen, prallt der Laserschuß an Wänden ab und Sie können um die Ecke ballern. Sie gelangen ins Haus, indem Sie auf einen der Rolläden auf der linken hinteren Anhöhe schießen. Erkunden Sie alles, den Schlüssel finden Sie in einer Ecke des Katarn'schen Privathangars. Der blaue und gelbe Wrench sind nicht versteckt, sobald Sie beide haben, geht es weiter zum Wasser.

Kleiner **TEICH**

Unter der Oberfläche schwimmen Sie durch das rostige Rohr und benutzen die Wrenchs. Das Wasser staut sich, Sie können wieder zurück und durch den geöffneten Gang fortfahren. Rasch kommen Sie an einen Abwassersee, den Sie überqueren, indem Sie über seine Rand-Absätze und die metallenen Abtrennungen springen. Auf der anderen Seite durch den kurzen Gang, und der Level ist geschafft.

LEVEL 04, *The Jedi's Lightsaber*

LEVEL 4: Im Nebenraum drücken Sie auf den Knopf, der immer neue Sonden herbeizaubert. Üben Sie den Umgang mit dem Lichtsäbel. Blicken Sie ohne Knopfdruck, wehrt er automatisch Lasersalven ab. Auf Knopfdruck zusammen mit einer der Richtungstasten führen Sie leicht unterschiedliche Angriffsmuster aus. Dann springen Sie in die Bodenplattform und öffnen das Gitter mit der neuen Waffe.

Die **WASSERROHRE**

Folgen Sie den Wasserrohren. Die Gegend hier ist verwinkelt, aber Sie können keinen wichtigen Gegenstand verpassen. Bald erreichen Sie offenes Gelände. Die goldenen Vogelwesen erledigen Sie von weitem. Klettern Sie vorsichtig über und durch das Stahlgerüst und lassen sich dann vom Wasser treiben. Im Turm müssen Sie tauchen: Erst auf halber Höhe, dann ganz unter führen Sie Einlassungen bis in die Mitte des Wasserturms.

Im **WASSERSILO**

Drücken Sie dort oben den Knopf. Jetzt muß es schnell gehen: Sobald sich die Tür unter Ihnen öffnet, schwimmen Sie zurück, erledigen draußen

rasch den Kraken und schwimmen durch die Öffnung weit oben. Folgen Sie den weiteren Gängen, und Sie gelangen zu einem Raum mit Hover-Gefährt. Einen Stock höher öffnen Sie das Tor, und Sie dürfen zum erstenmal Ihre Macht ausbauen.

LEVEL 05, Barons Hed – The fallen City

LEVEL 5: Barons Hed erreichen Sie, indem Sie den Seitenpfaden entlang des Flusses folgen. In der Siedlung selbst können Sie viele Extras einsammeln, darunter auch die Waffe 6. Dieses Schnellfeuergewehr ist eine der effektivsten Kriegsgeräte, trifft auch auf weite Entfernungen, verbraucht aber viel Energie. Sie kann auch auf eine zweite Art abgefeuert werden und verschießt dann drei Energiebälle gleichzeitig.



Level 5: An dieser Stelle gelangen Sie auf die Dächer.

Haben Sie genug, springen Sie wie auf dem Bild gezeigt auf die Dächer. Folgen Sie dem Weg, geht es beim roten Baldachin nochmals ein Stockwerk höher und dann immer weiter bis zum Levelausgang.

LEVEL 06, Palace Entrance

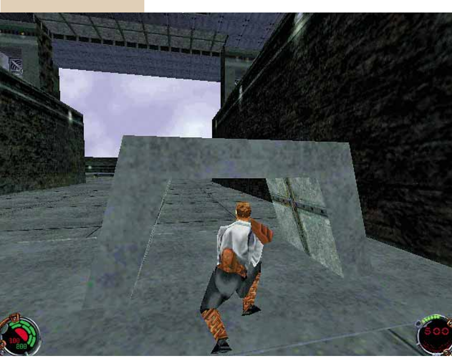
LEVEL 6: In den Außenbezirken von Barons Hed kämpfen Sie sich durch die Ställe bis in das Haus. Auf die herumliegenden Minen werfen Sie Thermal Detonatoren. Die blockierte Tür öffnet sich von selbst, sobald Sie den Droiden dahinter explodieren lassen. Weiter geht es durch das nur scheinbar zugeschüttete Fenster, durch das Sie gerade noch passen. Im nächsten Gebäude springen Sie bei den Balken ins Loch. Sie müssen wieder tauchen. Aktivieren Sie zur Beleuchtung Ihren Lichtsäbel. Im Untergeschoß finden Sie ein paar Extras, weiter oben schwimmen Sie in die Röhren und halten sich links. Den Gang entlang bis zum Aufzug, oben begegnen Sie weiteren Droiden sowie den ersten Stromtroopern.

Palast, INNENHOF

Dann kommen Sie auf den großen Platz rund um den Palast. Die Stormtropper können Sie alle plattmachen, von den AT-STs lassen Sie lieber die Finger – die reagieren nur auf Thermal Detonatoren. Wenn Sie sich das Leben später leichter machen wollen, vernichten Sie aus sicherer Distanz die Selbstschußanlagen im Palast. Die gegenübergelegenen Kommandozentralen bewachen die Brücke. Einen Schalter aktivieren, schnellstmöglich rüber zum anderen laufen, aktivieren und dann zum Palast, wo Sie gerade noch so unter der sich schließenden Brücke durchflutschen. Eliminieren Sie die Stormtrooper links und gehen Sie in die Kommandozentrale, Schalter drücken, die Brücke fährt wieder raus. Sie springen über die Lücke, laufen auf den umliegenden Gebäuden herum und hüpfen bei einer der Selbstschußanlagen endgültig in den Palast.

Palast-zentrale und ZWEI TORE

In der dessen Zentrale sind zwei Schleusentore und zwei Knöpfe. Drücken Sie einen, senkt sich das äußere Tor. Laufen Sie noch währenddessen darüber auf die andere Seite. Dann drücken Sie Knopf 2, springen runter, kriechen (Taste C) in die Bolzenführung und lassen sich in den Geheimgang über den eingeglasten Offizier schieben. Der Knopf dort öffnet eine große Halle voller Stormtrooper. Sobald alle erledigt sind, steigen Sie in den goldfarbenen Aufzug – Level beendet. Nun folgt der erste Schwertkampf (Level 7) – im Test lesen Sie, wie Sie Yun besiegen.



Level 6: Kyle kriecht schnell in das Schleusentor.

LEVEL 08, Palace Escape

LEVEL 8: Yun ist besiegt, Sie sind immer noch im gleichen Raum. Im Aufzugschacht nach unten finden Sie auf halbem Weg einen Sicherungskasten, den Sie mit dem Lasersäbel zerstören. Der Lift trägt Sie auf das Dach. Weichen Sie dem TIE Bomber aus, laufen Sie rechts auf den schmalen Sims entlang.

Auf dem HANGAR

Einer der Hangars hat kleine Einlässe, steigen Sie dort in das Gebäude, krabbeln durch einen Luftschacht. Springen Sie in den Trupp Stormtrooper und laufen noch eine Etage tiefer. Dort holen Sie den Aufzug, die Echse noch weiter unten lassen Sie leben. Der Aufzug ist oben offen, klettern oder springen Sie per Force-Jump auf ihn, und dann in die hell leuchtende Nische. Öffnen Sie das Gitter: Ein weiterer Aufzugsschacht. Springen Sie erst auf den rechten, dann auf den linken Lift und anschließend in die untere Röhre. Der Metallboden öffnet sich, hier können Sie aber sicher herunterspringen. Halten Sie sich links, schalten Sie die Stormtrooper aus. Vorsicht, einer hat den Raketenwerfer! Schnappen Sie sich die Waffe, die vor allem gegen mittelweit entfernte, größere Gegnerscharen äußerst effektiv ist. Die zweite Feuerart läßt die Raketen erst nach drei Sekunden explodieren.



Level 8: Der Eingang in den imperialen TIE-Hangar.

Weiter nach UNTEN

Es geht weiter nach unten, dann läßt Sie der Luftdruck von der einen auf die andere Röhre springen. Hüpfen Sie über die Vorsprünge weiter nach unten und kriechen Sie in die dunklen Räume voller Stormtrooper. Danach, führt ein Aufzug nach oben. Um zwei Ecken und ganz am Rand über die sich öffnenden Metallplatten gerannt.

LEVEL 09, *Fuel Station*

LEVEL 9: Sie sind in einer Tankstation. Folgen Sie dem Weg, bis Sie vor der verschlossenen Tür stehen. Dort finden Sie Waffe 9 (Erschütterungsgewehr), die Sie nur gegen entfernte, starke Feinde einsetzten sollten. Sie verbraucht sehr viel Energie. Linkerhand ist eine kleine Lücke, steigen Sie dort hinein.

GELBER *Schlüssel*

Im weißen Gebäude finden Sie den gelben Schlüssel, der die Tür öffnet. Laufen Sie geradeaus und drücken Sie den Schalter, der den Treibstoff nach oben preßt. Von den anderen Pumpen können Sie jetzt die Finger lassen. Den Wrench finden Sie in einem schmalen Gang hinter der dritten Pumpe. Ganz unten öffnen Sie an der Schalttafel den Tank mit dem Wrench, steigen durch die Öffnung und bleiben auf dem Sims, um das Tor von innen wieder zu schließen. Auf der anderen Seite hüpfen Sie auf den Sims und schließen auf. Nehmen Sie die runden Röhren als Deckung, um die Selbstschußanlagen auszuschalten. In der nächsten Schaltzentrale deaktivieren Sie die gelben Schalter von links nach rechts.

In den **PIPELINES**

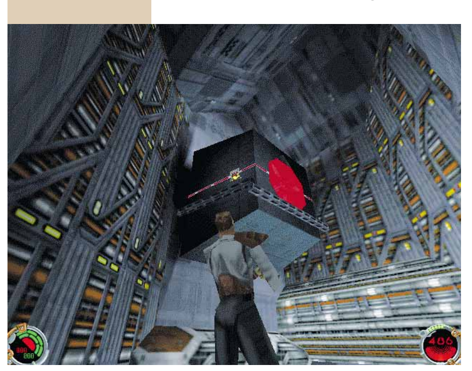
Wir sind in den Pipelines und müssen durch drei Torbögen. Jeder muß verschlossen werden, damit der nächste geöffnet werden kann. An der Gabelung nehmen Sie die linke Röhre. Den Stormtrooper-Stützpunkt müssen Sie nicht näher untersuchen, dort gibt's vor allem neue Schilde. Sie rutschen durch die Röhren und landen in einer gigantischen Halle. Öffnen Sie per Lasersäbel den Kanaldeckel. Von hier können Sie den Weg nicht mehr verpassen, bis Sie schließlich vor dem grauen Tankstutzen eines Schiffes stehen, das gerade davonfliegt. Springen Sie auf den Stutzen und dann gleich weiter auf die rettende Brüstung. Sie sind auf 8t88s Raumschiff.

LEVEL 10, *8t88s Reward*

LEVEL 10: Die großen Stahlluken öffnen Sie oben im Kommandoraum, die beiden verschlossenen Schiebetüren in der Vertiefung per kräftigem Schlag mit dem Lichtsäbel. Weiter geht's bis zur roten Key-Card. In der nächsten Halle müssen Sie durch die Tür links in der zweiten Ebene von unten. Sie landen in einem Raum voller blinkender Apparate.

SCHILDE *deaktivieren*

Deaktivieren Sie die Schutzschilde weiter oben; der Schalter ist unauffällig an der Seite angebracht. Das wiederholen Sie im nächsten Raum, außerdem finden Sie dort den blauen Schlüssel. Oben geht es weiter, bis Sie zum Ventilator kommen. Im dem Raum finden sich Verstrebungen an den Wänden, an denen Sie emporklettern und die beiden Sicherungen zerstören – der Ventilator ist deaktiviert. Im Lüftungsschacht lassen Sie sich bis in den Reaktor treiben und nehmen den Lift in den Kommandoraum, wo Sie den Luftzug endgültig ausschalten. Sie springen unten in den Reaktorschacht, öffnen das Gitter, lassen sich nochmals von der Luftströmung mitreißen, landen beim Shuttle von 8t88 und müssen ins Duell gegen Gork und Pic (Level 11).



Level 10: Der Ventilator und eine der Sicherungen.

LEVEL 12, *Escape with the Map*

LEVEL 12: Jetzt geht's nach unten. Schalten Sie den Schutzschild aus und folgen den Kisten. Über die feststehenden Transportbehälter gelangen Sie in den Kommandoraum und finden dort den blauen Schlüssel. Kämpfen Sie sich einen Stock höher bis in den Raum mit dem roten, runden Aufzug. Nehmen Sie dem Offizier den gelben Schlüssel ab, fahren mit den Aufzügen und finden die grüne und rote Key-Card.

HAUPT-REAKTOR

Weiter geht's in den Reaktor. Die Schlüssel verschieben jeweils die Brücke vor die Tür. Etage um Etage geht es höher, bis Sie ganz oben angekommen sind.

LEVEL 13, *The Valley of the Jedi*

LEVEL 13: Auf Ihrem Weg müssen Sie fünf Schaltkreise zerstören, die das Schutzschild vor dem Hauptcanyon abschirmen. Sobald der Weg frei ist, springen Sie in den kleinen Teich. Links ist, kaum zu erkennen, ein weiterer Abgrund, der Sie bis zum großen Fluß führt. Schwimmen Sie mit dem Strom, und kurz vor Ende finden Sie unter Wasser einen Durchgang, der zu einem See führt. Sobald alle Droiden und Seeungeheuer erledigt sind, klettern Sie die Felswände hoch und kommen in eine imperiale Siedlung. Erledigen Sie die Stormtrooper und den AT-ST.

GEHEIM-GANG

Versteckt unter der Aufzugs-Plattform ist ein Gitter, das Ihrem Lichtsäbel weicht. Folgen Sie dem Gang und der Röhre über den Fluß. Steigen Sie in die Basis empor. Die Stormtrooper hier bekommen unbegrenzt Verstärkung, verschwenden Sie besser keine Munition an sie. Gerade vor Ihnen ist ein Schalter, ein weiterer im Gang links des gelben Schutzschildes. Das Tor in Ihrem Rücken öffnet sich, Sie gehen durch und schließen es mit dem Schalter zur rechten. Fahren Sie hoch, noch ein Knopfdruck, und der große Transportaufzug befördert Sie direkt zum Ausgang und zum Duell gegen Maw (Level 14).



Level 13: Versenkt unter dem Aufzug findet sich ein Gitter.

LEVEL 15, *The Falling Ship*

LEVEL 15: Die Gravitations-Systeme sind ausgefallen. Grundsätzlich: Das Zeitlimit ist ausreichend bemessen, also nichts überstürzen. Halten Sie unbedingt Force-Jump bereit, um einige höhere Ebenen erreichen zu können. Droiden und Kräne sollten Sie, falls möglich, schon von weitem zerstören.
Drehen Sie sich nun gleich um und gehen in den linken Schacht. Folgen Sie der Vertiefung im Boden, halten sich dann links und springen einen Stock


Level 16: Hier geht es erst nach rechts, später nach links.

höher. Weiter den Gängen nach, bei der nächsten Gabelung zwischen roten Neonröhren geht es rechts entlang. Weiter immer geradeaus, an der Abzweigung im Bild halten Sie sich erst rechts und drücken die zwei gegenüberliegenden Schalter. Dann geht's wieder zurück in die andere Richtung bis zur Schleuse nach außen. Holen Sie den Steg zum Schiff mit dem kleinen Knopf rechts. Jetzt folgt der Kampf gegen Sariss (Level 16).

LEVEL 17, *Valley Tower Ascent*

LEVEL 17: Der Schalter im Raum über Ihnen öffnet kurz das Tor zur Linken. In der Basis selbst gehen Sie erst die Treppen hoch, aktivieren den Schalter und laufen dann nach unten. Über die kreuzförmigen, schmalen Stege gelangen Sie zu Gittern, die der Lasersäbel öffnet. Springen Sie in den Schacht – es kann nichts passieren, der Luftstrom fängt Sie auf. Weiter unten ist eine Nische, dort ist wieder ein Schalter, der die Fließbänder aktiviert. Wieder zurück im Eingangsflur der Basis, nehmen Sie den Aufzug nach oben, springen durch die gelben Schilde links und lassen sich von den Kisten bis zum runden Durchgang auf der rechten Seite tragen. Sie gelangen in einen Schacht mit Luftstößen, die Sie aus der Basis heraustragen. Erledigen Sie dort alle Stormtrooper und nehmen Sie den Lift nach oben.

GROSSE *Plattform*

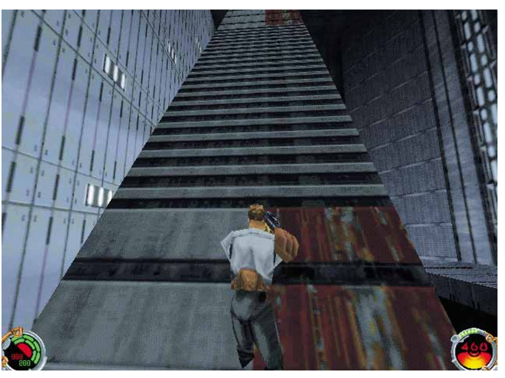
Holen Sie die Plattform vom anderen Ende der Schlucht, indem Sie den Schalter in der Außenstation der Basis betätigen – Achtung, hier gibt's ein zweites aktives Luftrohr. Am nächsten Abhand blicken Sie in die Tiefe und sehen einen kleinen Vorsprung. Lassen Sie sich runtergleiten und nehmen im hinteren Teil der Halle den Aufzug nach oben. Folgen Sie dem Weg, bis Sie wieder vor einem Schacht mit aufsteigender Luft stehen. Springen Sie in den dunklen, runden Durchgang rechts. Noch ein Schacht, und Sie stehen in der zweiten Basis. Nehmen Sie den Aufzug nach unten.

Zwei **KONTROLL-RÄUME**

Hier liegen zwei Kommandoräume schräg gegenüber. In jedem ist ein Schalter, der kurz die eine Hälfte des Luftschachtes schließt. Aktivieren Sie beide Knöpfe, springen Sie in den runden Schacht und dort in die Vertiefung, deren Boden sich öffnen läßt. Unten drücken Sie den Knopf, fahren nach oben, öffnen die Bodenklappe und lassen sich von der aufsteigenden Luft nach zum Levelausgang tragen.

LEVEL 18, *Descent into the Valley*

LEVEL 18: Folgen Sie dem Weg, und springen die große Halle so hinunter, daß Sie kurz die Wand gegenüber berühren – nur so passiert Ihnen nichts. Wenig später haben Sie den Schlüssel zum Kontrollraum, in


Level 18: Sie erklimmen den kreisenden Transportbehälter.

dem Sie den Transportquader hinunterlassen. Wieder ganz unten in der großen Halle, öffnen Sie per Schalter im schmalen Durchgang die Bodenluken und springen hinab.

Schwarz-gelb gestreifte **MAUER**

Durch die nächsten Gänge springen und klettern Sie, bis Sie zu einer schmalen, schwarz-gelb gestreifen Mauer kommen, über die Sie zum Levelausgang gelangen. Der Schalter läßt den Luftstrom langsam abklingen. Sie müssen sich vom allmählich schwächer werdenden Druck nach unten tragen lassen, andernfalls plumpsen Sie in die Tiefe. Das Gitter zerstört wieder der Lichtsäbel, und Sie machen in der gleichen Halle von der anderen Seite weiter.

LEVEL 19, *Valley of the Jedi*

LEVEL 19: Springen Sie aus dem Fenster und gleich wieder über die Brücke ins Innere der Basis. Per Aufzug gelangen Sie in die Mine.

Bronzene **INKAGÄNGE**

Dann sind Sie in den alten Inkagängen. Die Echsen schalten Sie per Raketenwerfer und Thermal-Detonatoren aus, bleiben aber gut gedeckt in den Gängen. Anschließend versperren zwei Steinquader den Weg.

Blockierter **GANG**

Ein Druck auf Wandmosaike verschiebt die Blöcke. Den ersten müssen Sie mit nochmaligem Pressen auch gleich wieder schließen und sich schnell durch den Spalt zwängen, beim zweiten kappen Sie ein Stück weiter hinten den tragende Strick. Schließlich beseitigen Sie noch einen AT-ST per Raketenwerfer – geschafft! Dann stehen noch die beiden schwierigen Duelle gegen Boc und Jerec (Levels 20 und 21) auf dem Programm – und schon sind Sie der mächtigste Jedi. PS


Level 19: Das richtige Mosaik bewegt den Steinblock.


Durchgespielt: Jerec kniet besiegt vor Kyle Katarn.

Keulen, Krieger, Katapulte

Age of Empires

14 Taktiken, damit Sie nicht in der Steinzeit hängenbleiben.

Microsofts bunte Echtzeitwelt täuscht: Selbst hartgesottene Stammesführer und Profi-Strategen haben beim knackigen Schwierigkeitsgrad von Age of Empires Probleme.

Die ersten Schritte

NAHRUNG und Holz beschaffen

TIP 1: Anfangs sind Holz und Nahrung die wichtigsten Rohstoffe. Ernten Sie erst Beerensträucher ab, bevor Sie Wild jagen. Fischerboote benötigen selbst keine Nahrung, schaffen aber welche heran. Rekrutieren Sie weitere Arbeiter.

Früh GOLD und Steine abbauen

TIP 2: Je ein Dorfbewohner sollte sich bereits früh um den Gold- und Steinabbau kümmern, damit Sie nicht mit leeren Händen dastehen, wenn die beiden Ressourcen in einer neuen Epoche benötigt werden.

LIEFERWEGE verkürzen

TIP 3: Zusätzliche Vorratslager bei Rohstoffvorkommen verkürzen die Lieferwege Ihrer Arbeiter; gleiches gilt für Kornkammern bei Farmen. Neue Gebäude errichtet man mit genügend Abstand zu Haupthallen, Vorratslagern und Kornkammern – sonst gibt's schnell Staus.

FORSCHUNG vermehrt die Vorräte

TIP 4: Erforschen Sie baldmöglichst bessere Ertragsmöglichkeiten beim Rohstoffabbau. Die Erfindung des Rades beschleunigt Ihre Dorfbewohner enorm, so daß sie ihre Vorräte schneller abliefern.

Kasernen NEBENEINANDER bauen

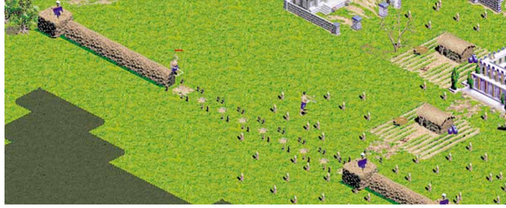
TIP 5: Setzen Sie Kasernen, Ställe oder Werkstätten für Belagerungsgerät nah zueinander – so rekrutieren Sie Truppen ohne langes Suchen und Scrollen. Wissen Sie ungefähr, von wo der Feind kommen wird, sollten die genannten Bauten in seiner Richtung am Siedlungsrand stehen.

WOHNHÄUSER dienen als Mauer

TIP 6: Sind Mauern noch nicht erforscht oder fehlen Ihnen Steine, dienen Wohnhäuser als Ersatz. Ein oder zwei dieser Hütten sollten immer »zuviel« bereitstehen. Müssen Sie nämlich schnell neue Einheiten rekrutieren, entfällt der lästige Häuserbau.

MAUERN sichern Ihr Werk

TIP 7: Erforschen Sie baldmöglichst Mauern. Die halten viel aus, sind billig und schnell errichtet, wenn Sie die »Shift«-Taste gedrückt halten und beide Eckpunkte der Mauer anklicken. Nutzen Sie das Gelände aus: Wälder halten den Feind genauso ab wie Klippen. Planen Sie Ihre Stadtmauer weiträumig, damit im Innern genug Platz bleibt und nahe Rohstoff-Vorkommen mit eingeschlossen werden.



Mit der »Shift«-Taste stehen Mauern schneller.

»STADTTOR« einbauen

TIP 8: Lassen Sie in Richtung des Gegners eine Öffnung von drei Feldern in der Mauer. Wachtürme schützen das Tor. Sie sollten sich Feuerunterstützung geben können und sofort upgegradet werden.

Im Angesicht des Feindes

DEFENSIVE Taktiken

TIP 9: Setzen Sie in den Maueröffnungen stark gepanzerte Truppen ein, die bei Bedarf beiseite rücken; dazu sind Kriegselefanten am besten geeignet, da sie mehrere Gegner gleichzeitig bekämpfen. Dahinter gehören Schützen. Halten Sie Kavallerie bereit, um durchbrechende Feinde abzufangen.

PRIESTER bereithalten

TIP 10: Hinter der Front stehende Priester heilen angeschlagene Streiter oder konvertieren gegnerische. Greifen Katapulte an, empfiehlt sich ein Ausfall, um sie im Nahkampf zu zerstören. Schmale Flüsse sperrt man bei Bedarf mit Docks.

Der ideale ANGRIFF

TIP 11: Greifen Sie selber an, sind Formationen der Schlüssel zum Sieg. Wegpunkte (»Shift« und Rechtsklick) verhindern, daß Ihre Streitmacht auseinandergezogen wird. Setzen Sie an der Front wiederum gut gepanzerte Truppen und dahinter Schützen ein. Nutzen Sie bei Fernkämpfern geschickt die unterschiedlichen Reichweiten aus.

WURFMASCHINEN richtig einsetzen

TIP 12: Wurfmaschinen schädigen indirekt eigene Soldaten, die in Nahkämpfe verstrickt sind. Notfalls zieht man die Geschütze zurück oder gibt ihnen Order, ein bestimmtes Feld zu beschießen (auch als Sperrfeuer ideal). Übrigens, Priester heilen auch Wurfmaschinen! Greifen Sie feindliche Kleriker mit billigen Truppen an und halten Sie teure Einheiten zurück. So konvertiert der Priester keine wertvollen Streiter, die ihn dann verteidigen würden.

Eine SIEDLUNG erstürmen

TIP 13: Bereiten Sie Angriffe gegen Siedlungen gut vor. Ihre Truppen sollten vor dem Ziel einen Zwischenstop einlegen und Wachtürme bauen, die gegen ausfallende Feindtruppen helfen. Der Computergegner läßt Sie dabei meist in Ruhe. Wollen Sie ihn aus der Stadt und zu Ihrem Heerlager locken, attackieren Sie eins seiner Gebäude.

ARBEITER angreifen

TIP 14: Greifen Sie zunächst die fast wehrlosen feindlichen Arbeiter an – schlägt die Hauptattacke fehl, erleidet der Gegner immerhin Einbußen beim Rohstoff-Nachschub, was ihn langfristig behindert. MD

Komplettlösung aus erster Hand

Demonworld

Exklusiv für den GameStar hat Ikarions Entwicklerteam eine Komplettlösung zu Demonworld zusammengestellt.

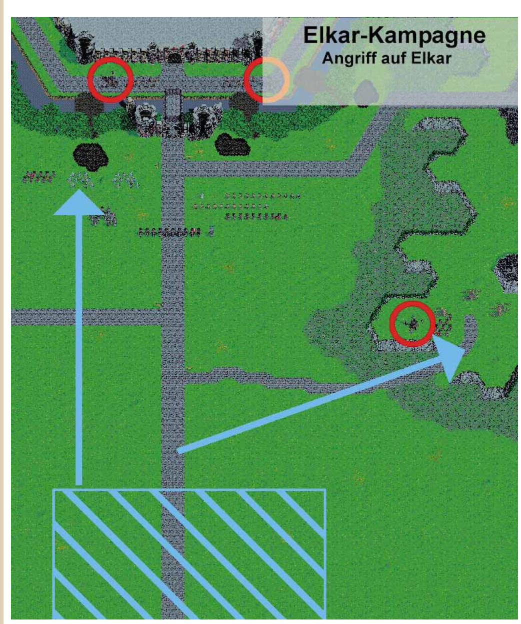
Demonworlds sechs Kampagnen bringen selbst die hartgesottensten Hexfeld-Ritter schnell ins Stolpern. Ikarions Programmierer-Mannschaft hilft ihnen wieder auf die Beine, verrät den Kampagnenverlauf und gibt Strategie-Tips zu den einzelnen Missionen.

LEGENDE

- = Mörser
- = Versteckte Gegner
- = Stoßrichtung Gegner
- = Aufstellbereich
- = Stoßrichtung
- = Nachschub
- = Zielfeld

Elkar-Kampagne

Um die Stadt Elkar zu befreien und anschließend zu verteidigen, stehen Ihnen zwei Wege zur Verfügung.



Elkar-Kampagne: Angriff auf die Stadt Elkar.

Umweg über **WESGARD**

TIP 1: Der Weg über Wesgard (4 bis 6 Missionen und Spezialmission) ist zwar länger als der direkte, dafür treffen Sie auf weniger Gegner. Entscheidend ist, daß in der dritten Mission der gesamte Spähtrupp ans Ziel gebracht wird. Das schwierigste Szenario ist der Sturm auf Elkar. Hier trifft man auf eine komplette Ordensarmee des Gegners, ausgestattet mit drei Mörsern und zahlreichen Bogenschützen. Ein Frontalangriff wäre sehr verlustreich.

Direkt nach **ELKAR**

TIP 2: Marschieren Sie hingegen schnurstracks nach Elkar (4 bis 5 Missionen und Spezialmission), treffen Sie direkt auf die Trutzburg des Gegners. Die Festung ist nur schwach verteidigt (Mission 2). Der Gegenangriff (Mission 3) fällt umso härter aus. Setzen Sie hier vor allem Fernkämpfer ein. In Mission 4 ist Ihre Armee auf 15 Einheiten beschränkt; der Gegner geht sehr aggressiv vor. Verlieren Sie diese Schlacht, ist Mission 5 Ihre letzte Chance auf die Fortsetzung des Spiels. In der müssen Sie mit Ihren verbliebenen Einheiten Elkar erneut gegen ein anstürmendes Renegatenheer verteidigen.

Die **GEGNER** *der Kampagne*

TIP 3: Mit folgenden Feinden müssen Sie im Kampagnenverlauf rechnen: Schneebarbaren, Gefolge der Ritter, Ordenskrieger und -ritter der Reinigenden Finsternis, Besessene Ordensritter und -krieger, Skartraks Faust, Helden, Schwarzmagier, Peindämonen, Jäger des Xeribulos und Schrecken der Abyss.

Berlak-Kampagne

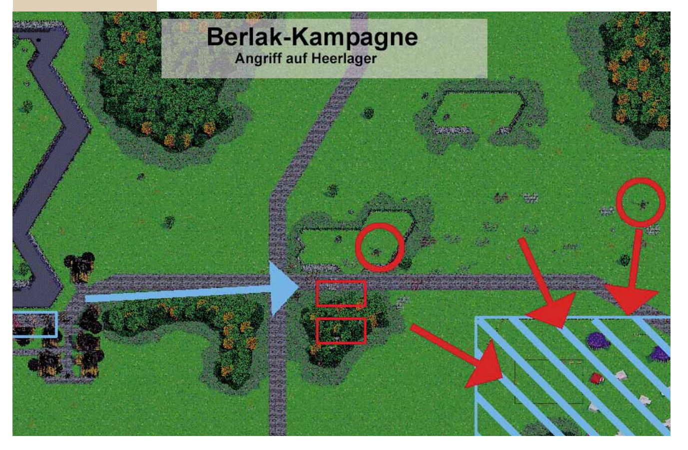
Hier gilt es, den Magier Selageth aufzuspüren. Die Teilkampagne besteht neben einem Spezialszenario aus vier Missionen, von denen allerdings lediglich drei gespielt werden müssen.

MISSION 1: *Truppen schonen*

TIP 4: Versuchen Sie in der ersten Mission, möglichst viel Nachschub durchzubringen. Die Straße durch den Wald ist nicht unbedingt der optimale Weg für Ihre Truppen! Bei der Wahl der nächsten Mission haben Sie zwei Möglichkeiten:

MISSION 2A: *eine Einheit retten*

TIP 5: Wollen Sie den versprengten imperialen Soldaten helfen, müssen Sie wenigstens eine dieser Einheiten retten. Gelingt Ihnen das nicht, ist die Kampagne verloren, da Sie keinen weiteren Anhaltspunkt für den Verbleib des Magiers erhalten.



Berlak-Kampagne, Mission 3: Kampf ums Heerlager.

MISSION 2B: Truppen zum Mörser teleportieren

TIP 6: Helfen Sie den Soldaten hingegen nicht, gerät Ihre Armee in einen Hinterhalt. In Ihrer Vorhut sollte sich ein Magier befinden, der den Spruch »Raumloser Pfad« beherrscht. Mit dessen Hilfe beamt man eigene Kämpfer an den gefährlichen Mörser auf der Felskuppe heran, um ihn im Nahkampf zu knacken.

MISSION 3: Nachschub nicht vergessen

TIP 7: In der dritten Mission greift der Gegner mit einer großen Tiermenschenarmee an, die von mehreren Mörsern unterstützt wird. Hier sollten Sie Ihren Nachschub am Westrand des Schlachtfeldes nicht vergessen, sondern sofort gen Osten ziehen.

Die TRUPPEN des Feindes

TIP 8: Während der Kampagne treffen Sie auf neue Gegner: Tiermenschen (auch gepanzerte) mit Handwaffen und Speeren, Brüder des Eislords, Schneetrolle, Tierberserker, Eisbärenreiter und Helden.

Harrané-Kampagne

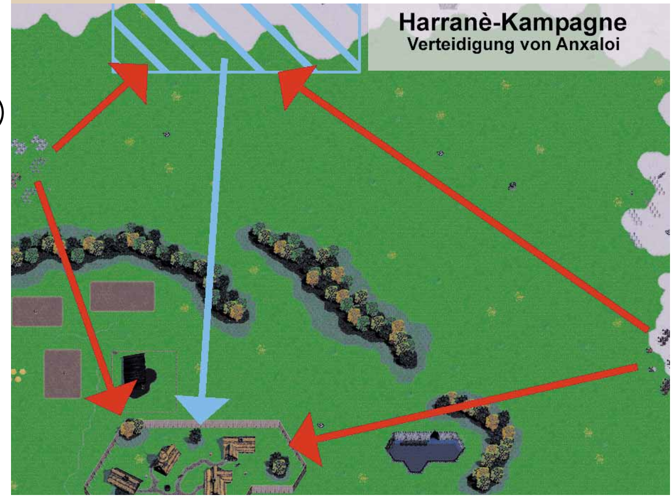
Um den Ring des Windes zu erobern, stehen Ihnen wiederum zwei unterschiedliche Wege offen.

Der kurze Weg nach HARRANÉ

TIP 9: Der direkte Marsch nach Harrané (5 bis 6 Missionen und Spezialmission) ist länger als der Weg durch die Berge. Dafür können Sie in der Bonusmission zusätzlichen Nachschub erhalten, wenn Sie den bedrohten Menschen in Anxaloi helfen.

BONUS-MISSION: das Dorf retten

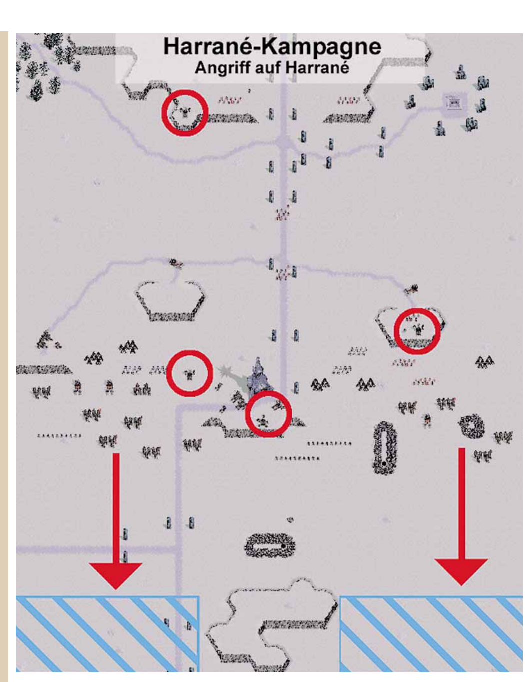
TIP 10: In dieser Bonus-Mission müssen Sie besonders auf das Tiermenschen-Regiment achten, das in Richtung Süden läuft. Außerdem versuchen zwei Eishexen, bis zum Dorf vorzudringen. Halten Sie den Gegner unter allen Umständen von diesen Vorhaben ab. Stellen Sie unbedingt schnelle Truppen und Fernkämpfer auf, nach Möglichkeit auch Ihren Drachen. Der taktische Nachteil, den Sie dann in der dritten Mission haben, ist zu verkraften.



Harrané-Kampagne, Bonusmission: Verteidigen Sie Anxaloi.

Vor der EISHEXEN-STADT

TIP 11: Richtig schwierig wird es vor der Eishexenstadt. Dort müssen Sie 15 Runden lang ausharren, um die Zeit für die Spezialmission (Einstieg der Heldengruppe ins Eishexenschloß, wo der Ring wartet) zu erspielen. Hier sollten Sie defensiv vorgehen und die wertvollen Charaktere und Einheiten hinter dem Felsvorsprung im eigenen Aufstellbereich sichern.



Harrané-Kampagne: Kampf um die Eishexenstadt.

Auf der FLUCHT

TIP 12: Die folgende Flucht ist nicht sonderlich schwierig. Hier sollten Sie überlegen, ob Sie Ihre Einheiten über das südliche Ende des Schlachtfeldes hinaus retten – oder ob Sie nicht lieber in die Offensive gehen, um Punkte und Erfahrung zu gewinnen.

Der Weg durch die BERGE

TIP 13: Der Umweg durch die Berge (4 Missionen und Spezialmission) ist deutlich leichter als der direkte Marsch nach Harrané, bietet aber weniger Nachschub. In der zweiten Mission treffen Sie auf eine größere Anzahl Tiermenschen. Da die über keinerlei Fernkämpfer oder Magie verfügen, sollten Sie Ihre Mörser auf Anhöhen befördern und dem Gegner ordentlich einheizen. Die folgende Schlacht um das Eishexenschloß und die anschließende Flucht sind weiter oben beschrieben.

Die neuen GEGNER

TIP 14: In den Eisebenen dieser Kampagne tauchen neue Gegner auf: Eishexenfurien, -magierinnen und -heldinnen, Kampfschlitten, Schneekanonen, Gargylenreiterinnen, Eishexen, Töchter des Xeribulos, Balborgs und Eiselementare.

Sarrad-Kampagne

In dieser Teilkampagne müssen Sie den Eislord der Tiermenschen vernichten und einen weiteren Elementarring erobern. Der Feldzug besteht aus drei Missionen, von denen zwei gespielt werden müssen, sowieso einer weiteren Spezialmission.

MISSION 2: Der Ausgang ist wichtig

TIP 15: Auf dem ersten Schlachtfeld ist das Tiermenschenheer relativ klein und leicht zu überwinden. Es wird allerdings von einem Eisriesen unterstützt. Konzentrieren Sie sich in der zweiten Mission auf den Weg zum Spielfeldausgang.

BONUS-MISSION: Leigre verteidigen

TIP 16: Die Bonusmission, in der Leigre verteidigt werden muß, ist schwerer als die beiden vorangegangenen. Ein kombinierter Eishexen-Tiermenschen-Verband greift mit aller Macht an. Das kann verlustreich

werden, hat aber auch Vorteile: Wer Leigre verteidigt, erhält in der Xeribodai-Kampagne mehr Truppen. In dieser Kampagne treffen Sie auch auf Eisriesen.

Nordag-Kampagne

Die Teilkampagne besteht aus drei Missionen und einer Spezialmission. Sie müssen die Eisriesen retten und ihren König befreien.

Einsatz der **NAHKÄMPFER**

TIP 17: Bereits in der ersten Mission wird man von einer großen Dämonenhorde angegriffen. Da man seine Kämpfer auf kleinem Raum aufstellen muß, sollte man starke Nahkampfeinheiten nach vorne ziehen.

Die **EISRIESEN** *aufhalten*

TIP 18: In der zweiten Mission kommt es zum Angriff von drei Eisriesen auf Ihr Camp. Sie müssen unbedingt vernichtet werden, bevor sie das Lager erreichen, da Eisriesen im Nahkampf sehr stark sind und die ersten Schlachtreihen leicht überrennen.

So **RETTEN** *Sie die Eisriesen*

TIP 19: Die dritte Mission erfordert ein anderes Vorgehen, da man mindestens einen der beiden eingekreisten Eisriesen retten muß. Dabei sollte man versuchen, die Aufmerksamkeit der Dämonenhorden auf die eigenen Einheiten zu lenken und die Eisriesen nicht in einen Nahkampf zu verwickeln. Die sind zwar mächtig, doch im Nahkampf gegen Dämonen verwundbar. Als neuer Gegner taucht in dieser Kampagne die sogenannte Dai Re'Coon auf.

Xeribodai-Kampagne

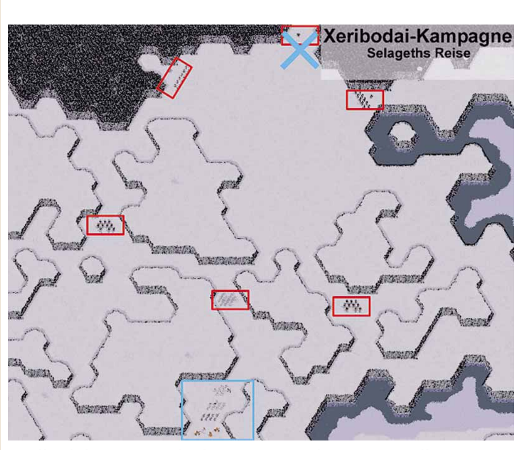
In der letzten Kampagne ist schließlich die Festung Xeribodai zu erreichen und der Dämon zu bannen. Dahin führen wieder zwei Wege:

WEG A: *Auf Selageth warten*

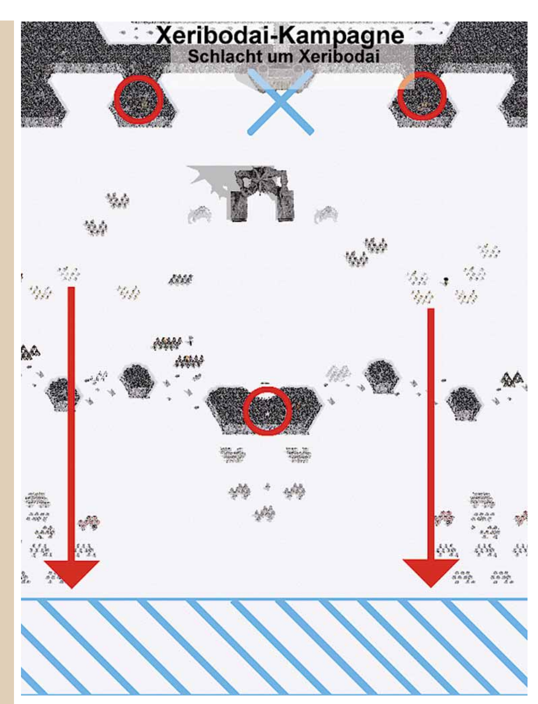
TIP 20: Wer auf Selageth wartet, muß insgesamt vier Missionen und eine Spezialmission überstehen. Zunächst wird Ihr Heerlager von einer Legion Untoter angegriffen. Die ist zwar groß, aber auch extrem langsam. Setzen Sie deshalb massiv Fernkämpfer ein.

Die **ORDENSTRUPPEN** *richtig einsetzen*

TIP 21: In der zweiten Mission muß Selageth durch ein kompliziertes Paßgewirr geführt werden, ohne daß er den Feinden in die Hände fällt. Zum Schutz stehen lediglich einige Ordenseinheiten zur Verfügung. Manövrieren Sie die Begleiteinheiten geschickt durch den engen Weg, ohne daß sie sich gegenseitig behindern oder zur leichten Beute werden.



Xeribodai, Weg A, Mission 2: Selageths Weg um die Hügel.



Xeribodai, Mission 4: Das letzte Gefecht um Xeridobai.

So schalten Sie den **MÖRSER** *aus*

TIP 22: Während der dritten Mission müssen Sie den Weg nach Xeribodai freigekämpfen. Die Eisfürsten von Isthak werfen Ihnen hier ein großes Aufgebot entgegen. Besonders tückisch ist der vorgeschobene Mörser, der auf einem für normale Kämpfer unerreichbaren Felsen steht. Gegen den kann nur ein Drache oder der »Raumloser Pfad«-Spruch helfen.

Die **LETZTE** *Schlacht*

TIP 23: Das große Finale steht Ihnen in der vierten Mission bevor, in der Sie gegen das letzte Aufgebot Xeribulos' antreten. Eine gewaltige Menge an Tiermenschen, zahlreiche Dämonen und Untote wollen Sie daran hindern, bis zum Tor zu gelangen.

Einsatz der **GESCHÜTZE**

TIP 24: Versuchen Sie unbedingt, sich mit einer Kanone dem Tor zu nähern und es zu zerstören. Ohne Geschütze ist es fast unmöglich, das Tor aufzubrechen und die Festung einzunehmen. Nehmen Sie sich vor den oberen Kanonen der Verteidiger in acht, die sehr gut gesichert sind.Bleiben Sie ihnen möglichst fern. In der Spezialmission müssen Sie mit einem Ihrer Helden die Blutgrube erreichen, um den Dämon zu vernichten. Das Böse ist besiegt!

WEG B: *Direkt nach Xeribodai*

TIP 25: Marschieren Sie hingegen schnurstracks gen Xeribodai, warten drei Missionen nebst Spezialmission. Haben Sie das Heerlager verlassen, treffen Sie auf einen Verband Eishexen. Eine für Sie ungünstige Startposition erschwert die Schlacht. Die nächsten beiden Missionen sind prinzipiell identisch mit Mission 3 und 4 auf Weg A, allerdings ist die Zusammensetzung der gegnerischen Heere unterschiedlich und dem Missionsverlauf angepaßt. Auch hier sollten Sie unbedingt mindestens ein Geschütz retten.

Die neuen **FEINDE**

TIP 26: Auch die letzte Kampagne birgt ein Sammelsurium neuer Gegner: Zombies, Skelettkrieger und -reiter, Untote Drachen, Todesritter und -krieger, Totenbeschwörer und Wächter des Xeribulos. MD

Alarmstufe Rot – Mission CD 2

Vergeltungsschlag

Mit René Roggenbucks Lösung wird Ihr Vergeltungsschlag kein Fehlschlag.

Westwoods zweite Missions-CD Vergeltungsschlag glänzt nicht nur mit neuen Einheiten, sondern auch mit knackigen Missionen. Wir helfen Ihnen 18mal gegen den bösen Feind.

Die alliierten Missionen

MISSION 1: *Ein sicherer Hafen*

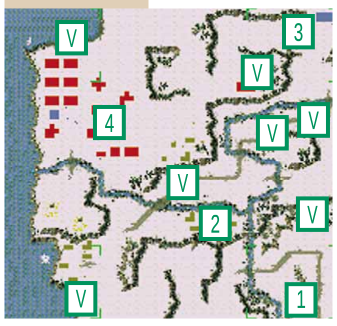
1. ALLIIERTE: Um den Spion zu erwischen, sollte früh ein Schütze bereit sein. Steht Ihre Basis, wird an der Nordküste eine Werft errichtet. Kreuzer ziehen am Kartenrand die Küste entlang und ebnen den Bodentruppen den Weg. Alle Kraftwerke zerstören, Stromfresser verschonen. So geht den sowjetischen Teslaspulen bald der Saft aus. Danach wird aufgeräumt.

MISSION 2: *Zeitkritische Routine*

2. ALLIIERTE: Vorsichtig vorrücken und massiv angreifen. Unterwegs gibt es laufend Verstärkungen (V). Zerschlagen Sie das Sprengkommando, dann gibt's Mechaniker (2). Die roten Lkws haben Geld geladen. Achtung, Panzerminen bei (3)! Steht die Kommandantur (4) unter Beschuß, können Wissenschaftler entkommen und vor den Mammuts fliehen.

MISSION 3: *Auf frischer Tat ertappt*

3. ALLIIERTE: Besuchen Sie die Inseln nördlich, östlich und nordöstlich der Startposition, um Verstärkungen und zwei Reparatur-Extras einzusammeln. Gegen aufdringliche Hinds schirmt eine Rak-Zero-Eskorte Tanya ab. Die Techzentren liegen auf den Inseln am Ostrand, im Nordosten und Nordwesten der Karte. Die Tesla-Spulen der Hauptbasis im Nordwesten werden von zwei Zerstörern aus sicherer Distanz unter Feuer genommen.



Mission 2: Ein Forscher muß nach (1).

4. ALLIIERTE: Sobald beide Großkraftwerke zerstört sind, schal-

MISSION 4: *Drastischer Baustopp*

ten Rak-Zeros die Flammenwerfertürme aus. Ist die Radarzentrale übernommen, bereiten die Sprengwagen den am Strand anlandenden roten Truppen einen heißen Empfang. Die Chronopanzer decken die gesuchte U-Boot-Werft im Norden auf und teleportieren direkt neben sie. Bevor das neue U-Boot vom Stapel läuft, wird die Werft zerstört. Unter der Dorfkirche liegt ein Reparatur-Extra.

MISSION 5: *Harte Verhandlungen*

5. ALLIIERTE: Sprengen Sie schnell die Flaraks (2) und (3), um Durchgang (4) zu öffnen. Ein Hausbewohner (5) führt Tanya zu den Geiseln (6). Im Wald verarztet sich Tanya mit einem Verbandskasten (7) und



Mission 5: Die Ölfässer (10) erst dann sprengen, wenn der Helikopter landet.

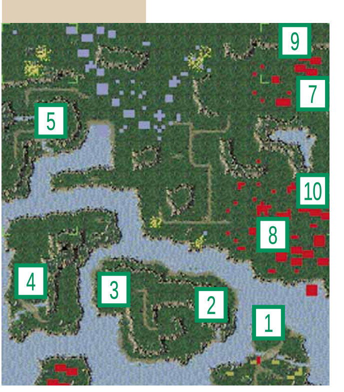
eine aufgescheuchte Patrouille mit ihren 45er Colts (8). Mit den Geiseln geht's zurück zur Kirche (9). Am Startpunkt (1) ruft Tanya Verstärkungen. Inzwischen hat der Gegner eine Basis errichtet (11). Sie wird von Osten her geknackt. Chronopanzer pulverisieren den Bauhof, sobald er in Reichweite ist, sonst werden zerstörte Bauten laufend ersetzt.

MISSION 6: *Ferngelenktes Kriegsspielzeug*

6. ALLIIERTE: Sobald der U-Boot-Hafen eingenommen ist, plündert der D.I.E.B. das Silo. Ein Landungsboot setzt die Truppe über den Fluß. Den Stützpunkt im NW reaktivieren, dann stürmt ein Kommando zur Kirche im SW. Im Lager trifft ein Helitrans ein, der Dr. Demitri ausfliegt. Nun bricht ein BMT mit einem Agenten zur Radarstation im Nordosten durch. Ist die infiltriert, zerstören die Sowjets ihre Mammuts.

MISSION 7: *Licht aus*

7. ALLIIERTE: Bevor sich der Transporter einschiffen kann, wird er bei (1) gestellt. Reparaturen liegen am Startpunkt und unter den beiden Radar (3 und 4). Mit dem Invasor (2) wird die Radarstation (3) übernommen und wieder verkauft. Ist das zweite Radar (4) zerstört, kann Tanya die Kraftwerke (5) sprengen. Auf der Energieinsel (6) finden Chronopanzer Geld und eine Vollreparatur in den Gebäuden. Die Sowjets agieren von zwei Basen aus. In jeder ist ein Raketensilo (7 und 8) zu zerstören. Dazu wird der nördliche Stützpunkt von (9) aus, durch die Vernichtung seiner Kraftwerke und seiner Luftabwehr, geschwächt. Ist er zerstört, kann von (10) aus die Energieversorgung der südlichen Hauptbasis beschossen werden, um alle Tesla-Spulen zu deaktivieren.



Mission 7: Mit Türmen, Panzern und Minen die Feindsammler zerstören.

MISSION 8: *Molekulare Kriegsführung*

8. ALLIIERTE: Steht Ihre Basis wieder, kundschaften Spione den Gegner aus. Nordöstlich der Mammuts liegt der Eingang zu einer Schlucht, die in die Feindbasis führt. Auf diesem Weg schleust ein BMT Diebe ein. Die Tech-Zentren im Südwesten, im Südosten und im Osten der Basis werden infiltriert und die Fernlenkstation wird auf einer Insel im Südosten

aufgedeckt. Chronopanzer springen hinüber, zerlegen den Bauhof und räumen die Insel leer. Weitere Truppen fallen durch die Schlucht in die Basis ein und vernichten sie von innen heraus.

MISSION 9: *Bauernopfer*

9. ALLIIERTE: Sammeln Sie das Geld unter den Fässern nördlich und östlich der Basis ein. Heben Sie mit Verstärkung den Schatz unter der Kirche am Westrand der Karte. Hierhin flüchtet auch der orange Geldtransporter. Von der Kirche aus zieht man Artillerie nach Nordosten am See entlang und zerstört das rote Radar oberhalb der Klippen. Die Sprengwagen verschaffen Zugang zur Feindfestung. Ist der Kommandoposten der gegnerischen Basis nördlich des Eingangs zerstört, greift der Gegner noch einmal an.

Die sowjetischen Missionen

MISSION 1: *Testgelände*

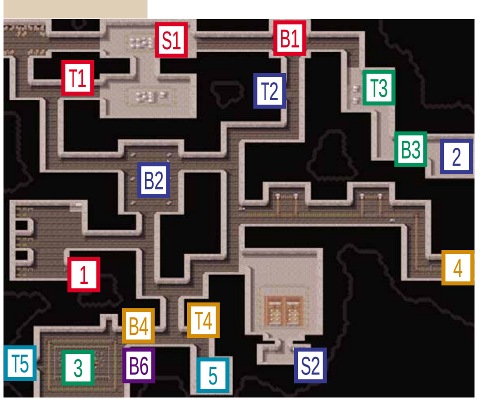
1. SOWJET: Die Sicherung der eigenen Basis übernehmen Teslaspulen und Panzer. U-Boote schleichen nach Norden, erkunden die Gewässer und versenken die alliierte Flotte. Standard-U-Boote fassen die Basis des Gegners ins Periskop, damit Raketen-U-Boote alle Gebäude aus sicherer Entfernung angreifen können. Angelandete oder vor dem Zugang zur Basis postierte Truppen besorgen den Rest.

MISSION 2: *Schocktherapie*

2. SOWJET: Los geht's Richtung NO. Ist die Siedlung geräumt, zieht die Truppe nach Westen. Schicken Sie einen Cyborg vor, der Bunker und Artillerie aufklärt und Ihren V2-Werfern meldet. Erobern Sie im nordwestlichen Außenposten Radar, Kraftwerk und eine Cyborgfabrik. Das Radar wird verkauft und ein Spion als Späher gebaut. Verkaufen Sie dann die anderen Bauten. Ein weiteres Dorf in der Südostecke ist die nächste Station. Das Finale findet in der Basis im Südosten statt. Mit den Kisten in den Häusern südlich und östlich des Startplatzes lassen sich die Blechkameraden wieder vollständig ausbeulen.

MISSION 3: *Der letzte seiner Art*

3. SOWJET: Mit Schalter (S1) wird der Strom unterbrochen. Der Grenadier (1) überwältigt einen Wächter aus seiner Zelle heraus, sprengt sie auf und erledigt die südlichste Wache. Er befreit den Elektro-Bot, gemeinsam helfen sie den anderen. Ist durch Schalter (S2) eine Kernschmelze im Reaktor ausgelöst, hat Volkov sich die Reparatur beim Diebstahl der Pläne im Forschungszentrum (2) redlich verdient. Nun ist der Weg zur Fabrik (3) frei. In der kapert Volkov einen Tarntransporter und bricht damit zum Ausgang (4) durch. Bei (5) liegt ein Reparatur-Extra.



Mission 3: Die Terminals (T) deaktivieren jeweils die Bunker (B) mit derselben Zahl. Ausnahme: B6 wird durch Betreten des Forschungszentrums (2) ausgeschaltet.

MISSION 4: *Probefahrt*

4. SOWJET: Der Transporter fährt Volkov zum Radar im Südosten und zum Tech-Zentrum im Nordwesten. Er meidet dabei Cyborgs, Bunker und Geschütze. Haben die U-Boote auch die Verstärkungen der alliierten Flotte versenkt, können die Raketen-U-Boote angreifen. Angelandete Panzerverbände befreien Invasoren aus der Siedlung am Westrand und legen eine Instant-Reparatur unter der Kirche frei. Wer Verstärkungen braucht, erobert ein volles Silo und den Bauhof oder hebt die Flakstellungen aus.

MISSION 5: *Schlaftrunk*

5. SOWJET: Folgen Sie der Straße. Der Stützpunkt wird bis auf die Silos übernommen, an denen sich drei Diebe bereichern. Das Dorf am Wasserfall birgt neben der Geldkiste noch ein Reparatur-Extra unter der Kirche. Auch der Gegner bastelt an einer Flotte. Die Marine entdeckt ein Dorf im SW. Ein Besuch ist nur aus der Luft oder per Chronoport möglich, bringt aber je zweimal Bargeld und Reparatur. Das Techzentrum liegt mitten in der alliierten Basis im Nordosten.

MISSION 6: *Der jüngste Tag*

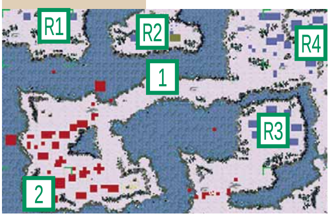
6. SOWJET: Volkov sprengt alle Kraftwerke an der Ostküste, die Flotte übernimmt die Westküste. Nach der Zerstörung der letzten Flarak verläßt er das Zentrum und sucht schleunigst das Weite.

MISSION 7: *Waffenbrüder*

7. SOWJET: Der Agent läuft nach Norden in die Basis. Er belauscht die Brüder und folgt ihnen in das Gebäude. Zurück am Strand treffen Verstärkungen ein. Der beste Platz für eine Basis ist beim Erzlager westlich der Landungszone. Die Molotovs können leicht ihrer Ernter beraubt werden. Die Alliierten schicken ihren Verbündeten Chronopanzer und Schiffe zu Hilfe. Unter dem Techzentrum östlich der Landezone ist eine Finanzspritze verborgen.

MISSION 8: *Deus Ex Machina*

8. SOWJET: Sofort greifen Sprengwagen über die Landenge (1) an. Ein Chronopanzer oder eine Schützenreihe fangen sie rechtzeitig ab. Haben U-Boote die Kreuzer versenkt, verwüsten Raketen-U-Boote (R2) die Insel. Unter den Häusern liegt Geld. (R1) ist besser verteidigt. Spionageflugzeuge decken den Bauhof im Nordwesteck auf, U-Boot-Raketen zerstören ihn. Panzer und V2 landen mit Raketenunterstützung an. Beim Angriff auf (R3) die Fabrik schonen. Am Kartenrand führt ein Weg nach Norden zu (R4). Ist Volkov in der Fabrik bei (R3) geortet, treffen Cybertechniker ein (2), die ihn befreien. Volkov flieht mit dem Helitrans (2). Die Reparatur unter dem Techzentrum (R4) und das Geld im Stützpunkt (R3) helfen bei Schäden oder Finanzlöchern.



Mission 8: R1-R4 zeigen Radarstationen.

MISSION 9: *Replikanten von Grunyev*

9. SOWJET: Die Siedlung am Startpunkt enthält je einmal Geld und Reparatur. Die Infiltratoren haben eine Basis im Nordwesten und eine kleinere in der Südwestecke. Ein Vorstoß durch die Mitte zum Westrand sichert Diamanten. Hier wollen später zwei Lkws vom Nord- zum Südlager durchfahren. Läßt man sie passieren, treffen Feindtruppen ein. Die müssen nun anstelle der Infiltratoren besiegt werden. MD

Mutanten? Nein Danke!

Incubation

Holger Erkens' Lösung setzt der Mutantenplage ein Ende.

Die Hatz durch die Krull'sche Metropole gerät meist wegen Zeitnot ins Schlingern. Damit Sie nach wichtigem Equipment nicht mehr lange suchen müssen, haben wir neben Lösungsstrategien den Inhalt aller grünen Kisten zusammengetragen. Auf den Karten sind die Kisten durch Ziffern markiert. Die Missionsnamen stehen am Textrand.

Jet-Pack einsetzen

TIP 1: Sobald Sie ein Jet-Pack haben, rüsten Sie einen Marine damit aus (Voraussetzung: 4 combat fitness, 3 technical skills, kostet 190 Equipment Points).

MISSION 1 *Secure the Halls*

TIP 2: Wenn Sie die Halle geschlossen im Defensivmodus durchqueren, sind die Ray'Ther kein Problem. Lassen Sie Ihre Waffen nicht zu heiß werden!

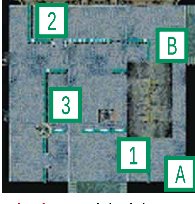
MISSION 2 *Enter another Hall*

Mission 2: (1) 50 Equipment Points (EP).

TIP 3: Umstellen Sie die erste Tür weiträumig vor dem Öffnen. Die Ray'Ther laufen den verteidigenden Einheiten in die Schußlinie. Bei der zweiten Tür agieren Sie ähnlich. Ist sie geöffnet, verteidigt sich die Truppe von der Südseite des Raums, bis alle Ray'Ther erledigt sind.

MISSION 3 *Street Fight Area*

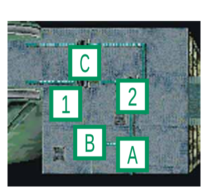
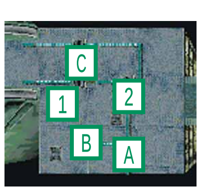
TIP 4: Schleusen Sie die beiden neuen Kampfgenossen nach Norden durch, während Ihre Truppe dort beide Türen besetzt und den »Neuen« per Defensivmodus Feuerschutz gibt. Schacht (A) läßt sich wirkungsvoll durch Tonne (B) abschotten. Haben alle Marines die nördlichen Türen passiert, werden diese geschlossen.



Mission 3: (1), (2) 20 EP, (3) 10 EP.

MISSION 4 *The Portal*

TIP 5: Öffnen Sie Tür (A) und bringen Sie die Marines unter Feuerschutz in Raum (B), wo die aus den Schächten kommenden Ray'Ther im Defensivmodus ausgeschaltet werden. Sind alle erledigt, stellen Sie Ihre Männer in den Ecken von Raum (B) auf und öffnen Tür (C). Den dort wartenden Gore'Ther lockt man in Raum (B), wo er durch Schüsse von hinten niedergestreckt wird.

Mission 4: (1) 2 x 20 EP, (2) 50 EP.

MISSION 5 *Enter the Power Station*

TIP 6: Vier Marines betreten die Plattform, um nach Drücken von Knopf (B) durch den fünften die anrückenden Gore'Ther auszuschalten. Nun übersetzen zu (C), wo nach Beseitigen der Ray'Ther ein Marine als »Lockvogel« ausgesandt wird, um jeden Gore'Ther einzeln an der (zurück beorderten) Plattform vorbeizuführen. Dann kommen seine Kollegen auf der Plattform und erledigen ihn von hinten.

Mission 5: (1) 10 EP, 50 EP, (2), (3) 20 EP.

MISSION 6 *Dr. Reich*

TIP 7: Vorsicht: Sobald zwei Einheiten auf einer beschädigten Brücke stehen, stürzt sie ein. Ein Marine geht zu Punkt (A) und kehrt zurück, sobald die Gore'Ther anrücken. Ein zweiter lockt die Gore'Ther von (B) an, damit ein weiterer sie auf dem Weg nach (C) erledigt. Die Ray'Ther noch von Süden her ausschalten. Dr. Reich ist bei (D). Schutz vor dem Cy'Coo bietet nur ständiger Positionswechsel.

Mission 6: (1), (2) 10 EP + 2 x 20 EP, (3) 2 x 50 EP + leichte + schwere Waffen, (4) 20 EP.

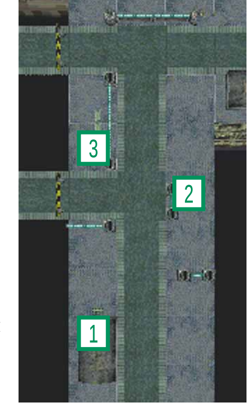
MISSION 7 *Escort Dr. Reich*

TIP 8: Zwei Marines bleiben auf der Startplattform, während der Rest sich auf östliche Zugänge und die Schalterplattform verteilt. Aktivieren Sie den Schalter und eliminieren Sie nun die anrückenden Ray'Ther-Horden. Der Gore'Ther wird umstellt und von hinten erledigt. Rücken Sie auf Plattform (A) vor.

Mission 7: (1) 2 x 50 EP, (2), (3) 50 EP, (4) Kondition.

MISSION 8 *Lead the second attack path*

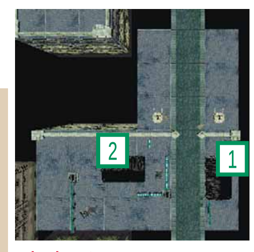
TIP 9: Squee'Goo sind mit gefährlichen Fernwaffen ausgestattet, halten Sie Ihren Trupp zum Rundenende also aus deren Sichtradius. Ein Marine geht in Deckung, ruht eine Runde aus, kommt aus der Deckung, schießt auf den Squee'Goo und verschwindet wieder. Der Rest der Einheit gewährt Feuerschutz.



Mission 8: (1), (2) 50 EP, (3) 2 x 50 EP.

MISSION 9 *Way to the Fort*

TIP 10: Geschwindigkeit zählt! Überwinden Sie möglichst schnell den Engpaß am Eingang des Forts und vernichten Sie die Squee'Goo. Sind Sie einmal drin, sichert Ihr Trupp Harvey bei der Sprengung des ersten Schacht-



Mission 9:
(1) 50 EP, (2) 2 x 50 EP.

deckels. Zwei Marines begleiten den Sprengmeister weiter zu den Schächten 2 und 3, während die anderen Einheiten frisch eintrudelnde Ray'Ther aus dem Süden beharken.

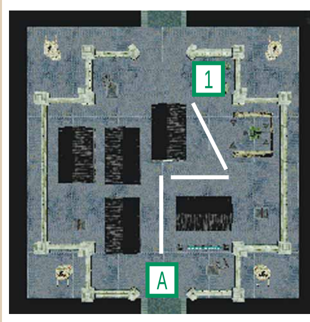
MISSION 10
In Front of the Fort

TIP 11: Verfahren Sie hier ähnlich wie in Mission 9 – die Truppe zieht zur Sicherung vor, während Harvey die Schächte sprengt. Erneut lauern Squee'Goo den Marines auf. Die am letzten Schacht wartenden Ray'Ther nehmen Sie – von Kisten gedeckt – aus zwei Richtungen unter Beschuß.




Mission 10: (1) - (4) je 50 EP.

MISSION 11
Conquer the Fort

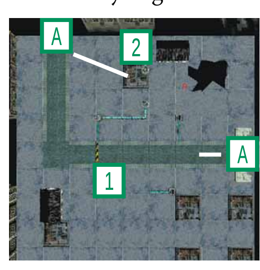


Mission 11: (1) 2 x 50 EP + 20 EP.

TIP 12: Den Ray'Ther-Horden dürfen Sie diesmal den mächtigen ComBot (A) entgegenstellen. Der schießt Harvey den Weg zu den Schächten frei. Während ein Marine Harvey weiteren Feuerschutz gewährt, räumt der Rest der Truppe dem ComBot die Kisten aus dem Weg. Bringen Sie den Roboter zuerst an den Schacht und lassen Sie Harvey folgen.

MISSION 12
The Hole

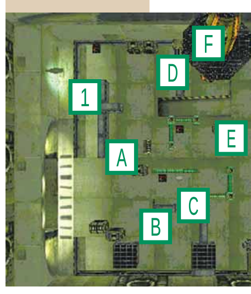
TIP 13: Den ersten Al'Coo (A) kann der ComBot kaum alleine erledigen. Plazieren Sie deshalb eine Mine vor dem Al'Coo. Ihre Marines decken den ComBot, der den zweiten Al'Coo ausschaltet, gegen Ray'Coos.



Mission 12: (1), (2) je 2 x 50 EP.

MISSION 13
Undercity

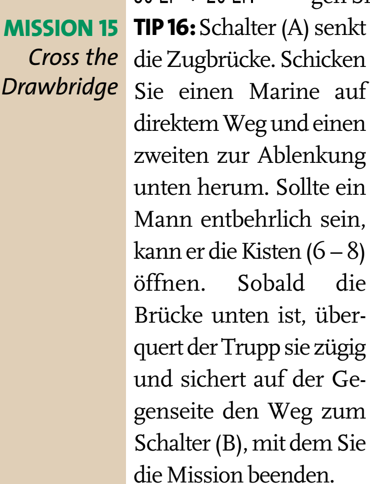
TIP 14: Die Aufzüge sind der Schlüssel zum Erfolg. Plazieren Sie eine Einheit auf Aufzug (A), fährt dieser herunter, während Lift (B) hochfährt und umgekehrt. Aufzug (C) fährt bei Betreten hoch und Lift (D) reagiert auf Schalter (E). Postieren Sie eine Einheit am Knopf und schicken Sie zwei zu Aufzug (F). Die restliche Truppe gibt von der Startposition aus Feuerschutz. Ist eine Einheit mit Aufzug (F) gefahren, muß sie nur den Schalter betätigen, um auch diese Mission zu beenden.



Mission 13: (1) 2 x 50 EP.

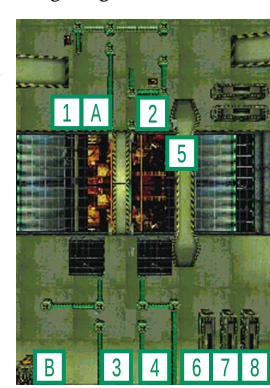
MISSION 14
Heaters

TIP 15: Die Truppe zieht sich nach hinten zurück und geht wieder vor, sobald die ersten Minen explodiert sind. So erreicht man noch rechtzeitig Schalter (A). Ab zum Ausgang! Legen Sie bei (B) einen beliebigen Schalter um. Die dahinter stehenden und die frisch anrückenden Skay'Ger sind im Defensivmodus leichtes Futter. Ist der Zielbereich gesäubert, schickt man eine Einheit zum Zielpunkt. Die Minen explodieren immer zwei Runden nach Erscheinen, sorgen Sie für genug Abstand.


Mission 14: (1) 2 x 50 EP + 20 EP.

MISSION 15
Cross the Drawbridge

TIP 16: Schalter (A) senkt die Zugbrücke. Schicken Sie einen Marine auf direktem Weg und einen zweiten zur Ablenkung unten herum. Sollte ein Mann entbehrlich sein, kann er die Kisten (6 – 8) öffnen. Sobald die Brücke unten ist, überquert der Trupp sie zügig und sichert auf der Gegenseite den Weg zum Schalter (B), mit dem Sie die Mission beenden.



Mission 15: (1), (3), (6) - (8) 50 EP, (2) 20 EP + 50 EP, (4) Kondition, (5) 20 EP.

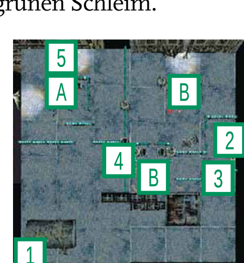
MISSION 16
The Nest

Mission 16: Meiden Sie den grünen Schleim!

TIP 17: Schicken Sie einen Marine zum Ausgang; er sollte mit einem Servosystem ausgerüstet sein. Der Rest gibt von den Plattformen (A) und (B) Feuerschutz und versucht, Norc'Yns Tentakel (C) per Defensivmodus auszuschalten. Folgen Sie den Pfeilen zum Ausgang und meiden Sie den grünen Schleim.

MISSION 17
Rescue the Wounded Unit

TIP 18: Die beiden Marines mit den leichtesten Waffen marschieren nach Punkt (A) und besetzen dort beide Schalter. Der Rest der Einheit stellt sich bei (B) auf und vermint die Tür. Sind beide Schalter betätigt, sollten Sie schnell durch die Türen laufen, denn dahinter steigen weitere Skay'Ger aus einem Schacht.



Mission 17: (1) 50 EP, (2) 2 x 50 EP, (3), (4) 20 EP, (5) + leichte + schwere Waffen, (6) 10 EP + 2 x 20 EP.

MISSION 18
Defend Path B

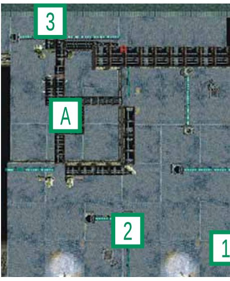


Mission 18: (1) 2 x 20 EP, (2) 2 x 20 EP + Technik, (3) 20 EP, (4) 50 EP + leichte + schwere Waffen.

TIP 19: Nachdem die Squee'Goo beseitigt sind, besetzen zwei Soldaten mit leichten Waffen die Zielpunkte und schließen die Türen. Nun warten bei (2) und (4) wertvolle Kisten. Die Behälter bei (2) kann ein Soldat mit Double Fire öffnen; schicken Sie den Rest mit schweren Waffen nach Süden. Die Gore'Ther werden per Mine getötet.

MISSION 19
Footbridge Path B

TIP 20: Den gepanzerten Pyr'Coo greift man mit schweren Waffen an. Zunächst müssen die schweren Einheiten die Brückenplattform (A) von gepanzerten Skay'Ger befreien. Die Ray'Ther sind kein Problem für das Team, das zum Zielpunkt herabklettert.



Mission 19: (1), (2) 50 EP, (3) 2 x 50 EP.

MISSION 20
Statue Park

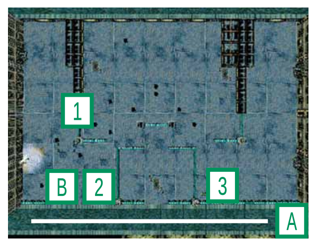


Mission 20: (1) 4 x 50 EP.

TIP 21: Schicken Sie je eine Hälfte des Teams eine der Rampen hinauf. Sobald die Türen der Schachträume (A) geschlossen sind, müssen die Ray'Coo springen – und sind leicht zu treffen. Pyr'Coo erledigt man per Fernwaffe. Weiter geht´s mit der nächsten Mission.

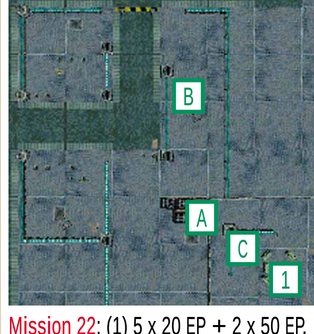
MISSION 21
The Aid Station

TIP 22: Der Al'Coo (A) geht bei ein oder zwei Minen in die Knie. Bringen Sie also einen Ihrer Marines mit Granatwerfer nach Punkt (B); schützen Sie ihn durch Kameraden mit leichten Waffen. Beeilung: Das Monster bewegt sich nur einmal die Straße herunter und verharrt dort.



Mission 21: (1) 10 EP + 50 EP, (2) 10 EP + 20 EP + 30 EP, (3) 3 x 50 EP.

MISSION 22
Residential Area 1

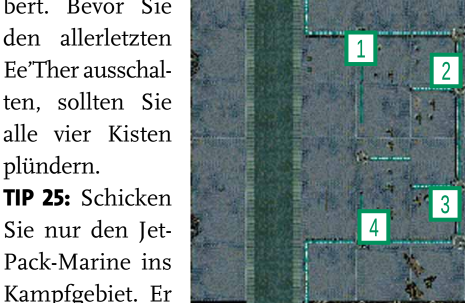


Mission 22: (1) 5 x 20 EP + 2 x 50 EP.

TIP 23: Die Truppe zieht sich unter ständiger Bewachung mindestens zweier Marines zu Punkt (A) zurück. Vorsicht: Aus Schacht (B) entsteigen Squee'Goo, um Ihnen in den Rücken zu fallen.

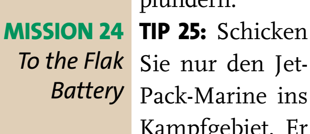
MISSION 23
Residential Area 2

TIP 24: Lassen Sie sich Zeit! Nachdem draußen alle Gegner erledigt sind, werden die Innenräume von Pyr'Coo gesäubert. Bevor Sie den allerletzten Ee'Ther ausschalten, sollten Sie alle vier Kisten plündern.

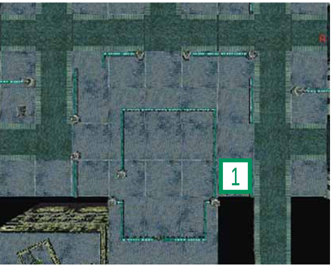


Mission 23: (1), (3) 50 EP, (2), (4) 20 EP.

MISSION 24
To the Flak Battery



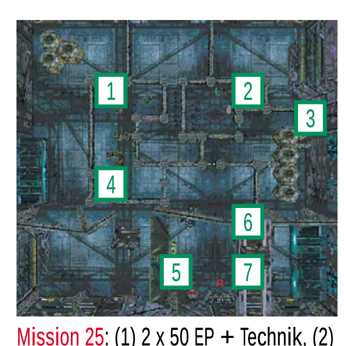
TIP 25: Schicken Sie nur den Jet-Pack-Marine ins Kampfgebiet. Er springt zu den Kisten und danach zum Ausgang. Achten Sie dabei auf die massenhaft herausstürmenden Skay'Ger.



Mission 24: (1) 5 x 50 EP.

MISSION 25
Halls 1

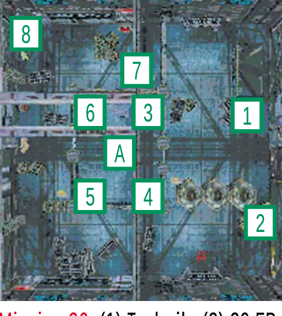
TIP 26: Während Jet-Pack-Einheiten auf ihrem Weg zum Ausgang die Kisten knacken, gruppiert sich der Rest der Truppe um Frank Mendel und schützt ihn. Die Jet-Pack-Marines springen hinter den Kisten in Dekkung, da in den Räumen viele hartnäckige Pyr'Coo lauern.



Mission 25: (1) 2 x 50 EP + Technik, (2) 20 EP, (3) leichte + schwere Waffen, (4) Kondition + leichte + schwere Waffen, (5) 2 x 50 EP, (6) 50 EP, (7) 3 x 50 EP.

MISSION 26
Halls 2

TIP 27: Die Mission ähnelt der vorigen – das Jet-Pack hilft wieder. In den engen Gängen lassen sich die Skay'Ger mit Minen beseitigen. In Raum (A) fallen einige Dec'Ther von der Decke.



Mission 26: (1) Technik, (2) 20 EP, (3) - (6) je 50 EP, (7) Kondition + leichte + schwere Waffen, (8) 10 + 2 x 20 EP.

MISSION 27
Rutherfords Solo-Mission

TIP 28: Beim rechten Gebäude springt Rutherford in jedem Raum hinter die Trennwand und in der nächsten Runde wieder heraus. Die nachfolgenden Ray'Coo sind selbst für den ungeübten Captain kein Problem. Das linke Gebäude springen Sie in der Mitte an. Machen Sie sich hier den Monstern bemerkbar, indem Sie eines angreifen. Springen Sie dann wieder heraus. Die verfolgenden Ray'Coo sind ein leichtes Ziel.

MISSION 28
Spaceport 1

TIP 29: Rüsten Sie wenigstens einen der Jet-Pack-Marines mit einem High-Energy-Laser aus. Einheiten mit schwerem Geschütz kümmern sich um die Pyr'-Coo, während mindestens zwei Männer mit leichten Waffen Wache schieben. Sobald die meisten Pyr'Coo ausgeschaltet sind, rückt die geschützte Truppe zur Zielplattform vor, die bald erreicht werden sollte.

MISSION 29
Spaceport 2

TIP 30: Die Mission beginnen nur Marines mit Jet-Pack; der Kämpfer mit dem High-Energy-Laser ist am wichtigsten. Die ersten Dec'Ther-Horden sollten kein Problem sein. Sobald die Tr'Yn von der Decke fällt, springen die Marines auf die Container, von wo aus das Monstrum per Laser ausgeschaltet wird. Das dauert eine Weile, aber dann belohnt Sie eine nette Endsequenz. Die Missions-CD kann kommen! MD

Walten Sie Ihres Amtes, Commander!

Total Annihilation Teil 1

Selbst Hard-CORE-Strategen können sich an TA die Zähne ausbeißen. Sind Sie auch so ARM dran? Dann hilft unsere zweiteilige Lösung.

Cavedogs Total Annihilation endet mit der totalen Vernichtung – oft leider mit der eigenen. Im ersten Teil unserer Lösung gehen wir auf die jeweils ersten 13 ARM- und CORE-Missionen ein.



KRIEGSNEBEL-Taktiken

In TA kann der Fog of War ein echtes Problem sein. Um damit fertig zu werden, sollten Sie vor allem auf zwei Taktiken zurückgreifen:

AUFKLÄREN und Fernbeschuß

TIP 1: Klären Sie ständig das in Ihrer Reichweite liegende Areal mit schnellen Einheiten (z.B. Zipper, Skeeter, Peeper) auf. Diese Patrouilleneinheiten bekommen den »Stellung halten«-Befehl. Werden gegnerische Einheiten sichtbar, eröffnen Ihre Fernwaffen automatisch das Feuer.

Beschuß über die RADARKARTE

TIP 2: Bauen Sie in der Nähe weitreichender Waffen einen Radarturm. Heranrückende gegnerische Einheiten werden dann auf der Radarkarte als rote Punkte sichtbar, die Sie mit den Fernwaffen anvisieren. Verwandelt sich der Mauszeiger über solch einem Punkt in ein Fadenkreuz, liegt er in Reichweite der Fernwaffe und wird beschossen.

Alle Missionen haben wir auf mittlerer Schwierigkeitsstufe bewältigt. Wenn Sie eine andere wählen, ändert sich die Anzahl der gegnerischen und eigenen Einheiten. Die jeweils erste Mission ist sehr leicht, wir starten deshalb mit der zweiten.

Die ARM-Missionen

MISSION 2: *Kbot-Basis zerstören*

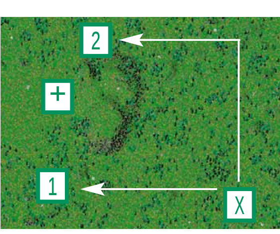
ARM 2: Errichten Sie einige Solarkollektoren und Extraktoren sowie ein Kbot-Labor. Produzieren Sie etwa fünf Hammers und fünf Rockos. Ziehen Sie mit allen Einheiten nach Süden. Überqueren Sie den Fluß und ziehen Sie bis an den unteren Kartenrand, dann nach Osten. Dort liegt das gesuchte Kbot-Labor.

MISSION 3: *Spiders*

ARM 3: Gruppieren Sie die Spiders und ziehen Sie sie in die Mitte Ihrer Basis. Mehr braucht's nicht ...

MISSION 4: *Die CORE breiten sich weiter aus*

ARM 4: Sichern Sie Ihre Basis mit leichten Lasertürmen (LLTs). Danach produzieren Sie Rockos, Hammers, Stumpies und Flashs. Mit zwei Gruppen aus etwa 10 bis 15 Einheiten drängen Sie CORE an den östlichen Rand. Ein Trupp übernimmt die südliche, der zweite die östliche und nördliche Region. Geben Sie den Gruppen Konstruktions-Fahrzeuge mit. Nun errichten Sie bei (1) und (2) vorgezogene Stellungen (Fabriken, LLTs usw.), produzieren dort starke Streitkräfte und vernichten die CORE-Basis mit einem gleichzeitig von (1) und (2) aus geführten Zangen-Angriff.



Mission 4: CORE zurückdrängen, einkesseln und vernichten.

MISSION 5: *Das Tor nach Thalassean*

ARM 5: Sorgen Sie sofort für eine verteidigungsbereite Basis (LLTs, Tendirizers). Bauen Sie Guardians und klären Sie die Umgebung mit den Zipper-Kbots auf, damit die Guardians dort aufräumen können. Pirschen Sie sich mit vorgezogenen Stellungen bei (1) bis (2) an die CORE heran. Sammeln Sie starke Bodentruppen bei (3) (ca. 20 Bulldogs, Samsons, Hammers) und überrennen Sie das CORE-Lager. Anschließend säubert man die östliche Region. Beim Galaxistor erwartet Sie noch einmal geringer Widerstand, dem Sie die Tritons entgegensetzen. Anschließend erobert Ihr Commander das Tor.



Mission 5: Langsam vorrücken.

MISSION 6: *Brückenkopf auf Thalassean*

ARM 6: Bauen Sie je eine Basis auf der nördlichen und südlichen Halbinsel. Produzieren Sie zwei Konstruktions-Kbots und errichten Sie auf jeder Halbinsel drei Guardians. Die nehmen die CORE-Boote über die Radarkarte aufs Korn. Eine Werft im Süden produziert schließlich etwa fünf Crusaders, mit denen Sie den Rest der CORE beseitigen.

MISSION 7: *Larab Harbor*

ARM 7: Sichern Sie die Bucht mit mindestens sieben Torpedowerfern. In einer verbesserten Werft produziert man reichlich Conquerors und Millenniums, die die Stellung in der Bucht (1) halten. Die Positionen bei (2) und (3) werden mit Radar und Guardians bestückt. Nehmen Sie alle auf dem Radar auftauchenden Schiffe rechtzeitig über die Radarkarte unter Beschuß. Starten Sie keine Offensive, sondern warten Sie, bis alle CORE-Einheiten zu Ihnen kommen. Schützen Sie die Moho-Mine mit vielen Luftabwehreinheiten!



Mission 7: Reagieren statt agieren.

MISSION 8: *Das Tor nach Tergiverse IV*

ARM 8: Ihr größtes Problem ist die Metallversorgung. Wenn Sie Ihre Startinsel ausgebaut, mit einer Werft versehen und gegen Luftangriffe geschützt haben, bringen Sie einen K-Kbot per Transportschiff zur südöstlichen Insel. Hier errichtet man ein geothermisches Kraftwerk; Metall gibt's genug. In einer verbesserten Werft (mit Torpedowerfern sichern!) produzieren Sie Conquerors, Millenniums, Rangers und Piranhas. Bei (1) etablieren Sie eine vorgezogene Stellung mit Ihrer Flotte. Die rechts daneben liegende Insel bietet ein Metallvorkommen und wird mit einem Radarturm und einem Guardian bestückt, der die nördliche Insel angreift. Schicken Sie Ihre U-Boote auf die Jagd und eine starke Flotte an die nördliche Insel mit dem Galaxistor.

Mission 8: Üben Sie Geduld.

MISSION 9: *Die Hydrierungsanlage*

ARM 9: Sichern Sie Ihren Hügel nach Westen hin mit LLTs ab. In einer Flugzeugfabrik produzieren Sie Freedom Fighters und Thunders (ca. 10 – 15), die zwischen Ihrer Stellung und der Hydrieranlage patrouillieren (liegt genau nördlich hinter dem zweiten Hügel). Erteilen Sie ihnen den »Stellung halten«-Befehl. Produzieren Sie ein Atlas-Transportflugzeug und fliegen Sie den Commander in einem ruhigen Moment zur zu erobernden Anlage.

MISSION 10: *Bromidisches Labyrinth*

ARM 10: Bauen Sie im Süd-osten eine Basis mit Moho-Minen und einer Tech-2-Flugzeugfabrik. Produzieren Sie etwa sechs Brawlers. Bauen Sie mit einem Konstruktions-Flugzeug und dem Commander bei (1) einen Guardian und ein oder zwei Defender. Fliegen Sie dann mit den Brawlers zur nördlich gelegenen CORE-Stellung, die Sie ausschalten. Die Türme bei (1) nehmen die sichtbar gewordenen CORE-Einheiten automatisch unter Beschuß. Wiederholen Sie diese Strategie bei den Punkten (2) und (3).



Mission 10: Abwehrtürme auf den Hügeln bauen.

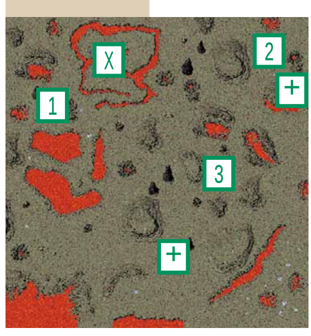
MISSION 11: *Das Tor nach Baranthrum*

ARM 11: Eine Basis mit einer verbesserten Flugzeugfabrik bauen, in der Hawks produziert werden. Postieren Sie bei (1) einige Guardians und Defenders und patroullieren Sie mit den Hawks im nördlich von (1) liegenden CORE-Terrain. Die sichtbar werdenden CORE-Einheiten sind für die Türme bei (1) eine leichte Beute. Wiederholen Sie diese Taktik bei (2) und (3). Fliegen Sie dann mit etwa zehn Brawlers einen finalen Angriff auf die nordöstliche CORE-Stellung. Natürlich ohne das Galaxistor zu zerstören, das Sie erobern müssen.

Mission 11: Guardian-Stellungen machen die CORE mürbe.

MISSION 12: *Baranthrum*

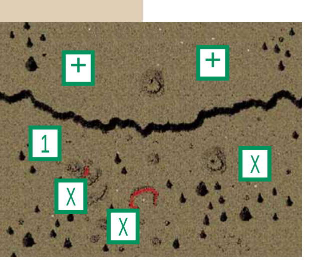
ARM 12: Ihre Stellung muß schnell gegen Boden- und Luftangriffe verteidigungsbereit sein (bauen Sie LLTs und Defenders). Schicken Sie ein Konstruktions-Flugzeug in das Gebiet bei (1) und nutzen Sie die dort vorhandenen Metallvorkommen. Mit etwa zehn Brawlers fliegen Sie nach (2) und zerstören dort alles – mit Ausnahme der zu erobernden Moho-Mine. Bauen Sie hier eine zweite Stellung aus. In der produziert man Bulldog-Panzer und sammelt sie bei (3). Zusätzlich festigen Sie diese Position mit einigen Guardians. Mit einer starken Bulldog-Gruppe und den inzwischen nachgebauten Brawlers starten Sie einen Großangriff auf die südliche CORE-Stellung.



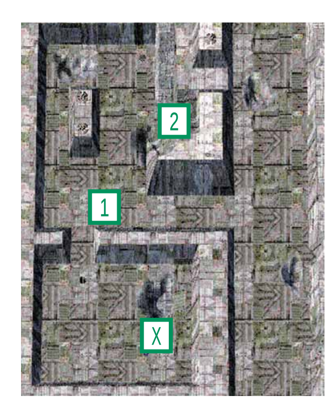
Mission 12: Schaffen Sie sich Platz!

MISSION 13: *Der Höhenzug von Landown*

ARM 13: Bauen Sie drei Basen an den markierten Positionen und nutzen Sie die dortigen Metallvorkommen und Thermalwinde. Sichern Sie jede Stellung durch Defender-Türme, da CORE massiv aus der Luft angreift. In einer verbesserten Flugzeugfabrik produzieren Sie etwa 20 Brawlers; greifen Sie den Höhenzug mit den Kampfhubschraubern in drei Gruppen wiederholt von Osten her an. Lassen Sie zurückkehrende Brawlers immer reparieren. Bei (1) errichten Sie einen Radarturm und eine starke Guardian- und Defender-Stellung, mit der Sie die Einheiten und Gebäude auf dem Höhenzug per Radarkarte unter Feuer nehmen. Die Brawlers fliegen später einen Angriff auf die nordwestliche Region und werden von den Türmen bei (1) durch Fernbeschuß wirkungsvoll unterstützt.



Mission 13: Ein hartes Stück Arbeit.



Core-Mission 3: Bei (2) ist die Rampe.

Die CORE-Missionen

MISSION 2: *Geschmeiß*

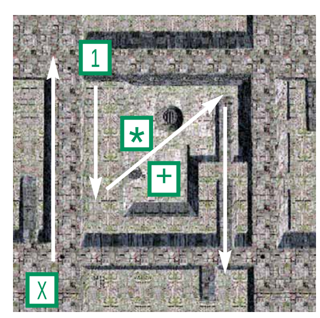
CORE 2: Errichten Sie sofort eine produktive Basis. Die sichert man mit LLTs zu den Gängen hin ab. Überrollen Sie mit vielen Einheiten die ARM-Stellung in der Kartenmitte von drei Zugängen aus gleichzeitig.

MISSION 3: *Überfall!*

CORE 3: Errichten Sie trotz aller Hektik eine Basis mit Kbot-Labor und Fahrzeugfabrik. In denen produziert man Thuds, Crashers und Slashers und sammelt sie bei (1). Beseitigen Sie dort die ARM-Einheiten. Haben Sie etwa 20 Kämpfer bei (1) versammelt, zerstören Sie alle ARMs auf der Straße und auf der Mauer bei (2).

MISSION 4: *Genug ist genug*

CORE 4: Ziehen Sie sofort eine Basis mit einem Stufe-2-Kbot-Labor hoch. Sichern Sie früh den östlichen Zugang mit Gaats ab und beseitigen Sie den LLT auf der Ecke. Mit einer gemischten Gruppe aus Slashers, Reapers und Pyros (insgesamt etwa zehn) nehmen Sie den Punkt bei (1) ein – dort können Sie auch die



Mission 4: Schalten Sie die vielen nervigen Wachtürme aus.

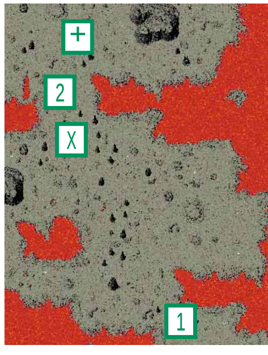
höhere Ebene erklimmen. Mit weiteren Verstärkungen rollen Sie die Basis der ARM entlang des eingezeichneten Weges auf. Die Standorte der Wachtürme sind auf der Karte mit Punkten markiert. Schicken Sie den Commander bergab nach Osten und errichten Sie am Fuß des Berges eine Basis. Seien Sie sehr schnell verteidigungsbereit, zuerst mit LLTs, danach mit Gaats und Pulverizers gegen Luftangriffe.

MISSION 5: *Baranthrum!*

CORE 5: Die vielen ARMs sind sehr rasch bei Ihnen! Haben Sie die Basis gehalten (der Süden bietet große Metallvorkommen), arbeiten Sie sich schrittweise mit Punisher-Stellungen zum ARM-Lager im Norden vor.

MISSION 6: *Die Säuberung beginnt*

CORE 6: Schicken Sie von (1) aus alle Einheiten zur Land-enge (2) wo Sie eine stark verteidigte Basis errichten (Punishers, Gaats und Pulverizers). Nutzen Sie jetzt die südliche Kartenhälfte zur Metall- und Energieversorgung. Wenn Sie ARM den Weg nach Süden abgeschnitten haben, rüsten Sie für eine Offensive auf.



Mission 6: Bauen Sie Ihre Basis auf der Landenge!

MISSION 7: *Die Schlinge zuziehen*

CORE 7: Zu Beginn wehren Sie die Zippers mit einem LLT ab. Danach bauen Sie eine Basis und eine vorgezogene Punisher-Stellung am Südrand des Lavastroms. Schießen Sie das ARM-Camp mit den Geschützen sturmreif. Erledigen Sie mit zwei Reaper-Gruppen gleichzeitig von Westen und Osten her den Rest – bis auf eine zu erobernde Moho-Mine.

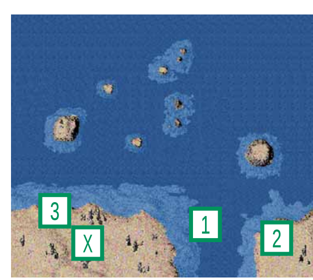
MISSION 8: *Das Tor nach Aqueous Minor*

CORE 8: Erst in der Mitte der Landkarte wird eine Basis aus dem Boden gestampft, die zu Beginn Verteidigungsanlagen gegen Luftangriffe (Pulverizers) und Bodentruppen (Gaats) haben sollte. Wieder sorgt eine vorgezogene Punisher-Stellung für eine sturmreife ARM-Basis (im Norden hinter dem Lavastrom). Mit einer Kombination aus Shadow-Bombern und Reaper-Panzern machen Sie abschließend den problemlosen Zugriff auf das Galaxistor im Nordwesten möglich, das Sie anschließend erobern.

MISSION 9: *Reinigung von Aqueous Minor*

CORE 9: Sie starten auf der linken Insel. Errichten Sie eine Werft bei (1), die Sie durch Torpedowerfer sichern. Mit Ihrem Commander nehmen Sie die Insel bei (2) in Beschlag. Zwei Konstruktions-Fahrzeuge bauen auf der linken Insel ein geothermisches Kraftwerk und mindestens drei Punishers bei (3). Nehmen Sie herannahende ARM-Boote mit den Punishers und den Torpedowerfern über die Radarkarte rechtzeitig unter Beschuß. Etwa fünf Enforcer durchkämmen dannach die See nach überlebenden ARM-Einheiten.

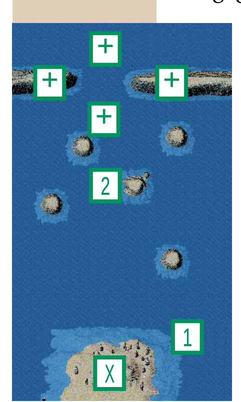




Mission 9: In den umliegenden Gewässern lauern etwa 30 ARM-Boote.

MISSION 10: *Der Fehdehandschuh*

CORE 10: Bauen Sie auf der Süd-Insel eine funktionstüchtige Basis. Sichern Sie das Ufer mit Punishers gegen Angriffe von See. Danach beginnen Sie bei (1) mit dem Bau einer einfachen und einer Stufe-2-Werft. Sichern Sie diese mit Torpedowerfern gegen die ARM-U-Boote! Produzieren Sie Searchers, Executioners und Hydras. Letztere nehmen auf der Radarkarte erkennbare Ziele unter Beschuß – insbesondere die Türme auf der Insel. Besetzen Sie das Eiland bei (2); bauen Sie dort einem Punisher und einen verbesserten Radarturm und erledigen Sie Gegner in Reichweite mit dem Punisher. Ein Flotten-Angriff über zwei Seiten auf die Position der ARM im Norden ermöglicht dem Commander schließlich eine beinahe gefahrlose Überfahrt zum Fehdehandschuh.



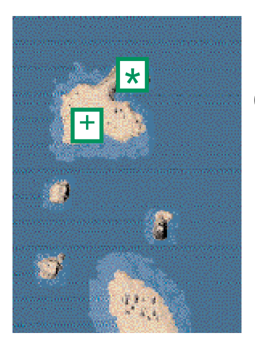
Mission 10: Von Süd nach Nord vorarbeiten.

MISSION 11: *Die Insel Parche*

CORE 11: Auf Ihrer Insel im Norden läßt ARM Sie in Ruhe. Sie haben also Zeit, eine Basis mit einigen Punishers zu errichten. Produzieren Sie zum Angriff auf die südliche ARM-Stellung ein Geschwader mit Rapier-Hubschraubern und Vamp-Jägern (insgesamt etwa 20). Damit beseitigen Sie die ARM-Einheiten auf der Insel. Um die danach aufkreuzenden Boote der ARM kümmern sich die Punishers. Erteilen Sie Ihren Fliegern die »Feuer auf Befehl«-Order, damit sie den zu erobernden Zeus nicht angreifen.

MISSION 12: *Ein Verräter zeigt den Weg*

CORE 12: Beseitigen Sie erstmal Bäume und Felsen und bauen Sie eine Basis, die am Nordrand durch drei Punisher gesichert wird. Luftstreitkräfte kann man nicht bauen, deshalb muß die Marine ran! In zwei Werften bei (1) – davon eine der Stufe 2 – produziert man Snakes, Executioners, Hydras und Warlords (mindestens sechs). Die Hydras und Snakes ebnen den Schlachtschiffen den Weg, die anschließend die ARM-Stellung im Norden angreifen. Dabei unbedingt das begehrte Galaxistor verschonen!



Mission 12: Auch der verräterische Zeus muß das Galaxistor erreichen.

MISSION 13: *Rougpelt*

CORE 13: Erobern Sie mit dem Commander alle Einheiten auf der Startinsel (zwei Zeus, ein Peeper, ein Atlas) per »Einnehmen«-Befehl. Fliegen Sie den Commander und die beiden Zeus mit einem Transporter auf die Nordspitze des östlichen Festlandes und rollen Sie die Stellung der ARM nach Süden hin auf, bis der gesuchte Radarturm gefunden ist. MD

Wenn zwei sich streiten



Dark Reign

Dark Reign läßt Ihnen die Wahl zwischen imperialen Truppen und Freiheitskämpfern. Wir geben Ihnen die Wahl zwischen Sieg und Niederlage.

Bei Activisions Dark Reign können Sie sich bei jeder Mission für eine der beiden Parteien entscheiden. Magnus Kalkuhl hat den Schwerpunkt auf das Freiheitskorps gelegt. Die Vorgehensweise für die imperialen Truppen wird nur in den Fällen erwähnt, in denen sich die Szenarien deutlich unterscheiden. Die Ressourcenfelder sind immer gleich verteilt. Bevor wir nun gemeinsam in die Schlacht ziehen, gibt es noch ein paar allgemeine Tips:

ALLGEMEINE *Taktiken*

TIP 1: Kombinieren Sie stets Panzer und Infanterie, um so deren Stärken (Schußkraft und Panzerung bzw. Geländegängigkeit) zu bündeln.

TIP 2: Setzen Sie reichlich Geschütztürme ein. An taktisch wichtigen Stellen ist so eine Kanone meist besser als jeder Soldat, weil sie sich einfacher und schneller reparieren läßt.

TIP 3: Einfache Fußsoldaten überzeugen in keiner Disziplin, und sollten daher nur bei akutem Geldnotstand rekrutiert werden. Söldner sind in jedem Fall die bessere Alternative.

TIP 4: Seien Sie sparsam mit Wasserexportstationen. Je weniger Sie haben, desto schneller sind die Tanks voll und es klingelt in der Kasse. Stecken Sie Ihr Bares also besser in Frachter. Mehr als drei Transporter sollten aber nicht auf einen Tank kommen, da sonst schnell Staus entstehen und Truppen behindert werden. Frachter der Kraftwerke lassen sich auch für Wassertransporte einsetzen – und umgekehrt.

1. Überfall auf Alcine

STANDARD-BASIS *aufbauen*

TIP 5: Zunächst bauen wir zwei Konstruktionsroboter, aus denen kurz darauf je eine Ausbildungs- und eine Maschinenstätte werden. Stellen Sie fünf Soldaten und drei Spiderbikes her, um über die Brücke im Norden nach rechts zur Wasserstation des Gegners zu kommen. Dort sorgen Sie für Ordnung und sichern mit Ihrer Truppe das Gelände. Suchen Sie das Areal nach versprengten Truppen ab.

EXPORT-STATION *ersetzen*

TIP 6: Ersetzen Sie die Exporteinrichtung des Gegners durch eine eigene. Im Nordwesten lauern ein Aufklärungspanzer und ein Kameraturm – beide müssen unbedingt zerstört werden.

2. Gifthimmel

WASSER-STELLE *sichern*

TIP 7: Schlagen Sie sofort ein Basislager auf. Gleich neben die Wasserquelle in Nordosten kommt eine Verwertungsstation. Schicken Sie einen Roboter nach Osten, bis er auf eine zweite Quelle stößt – hier ebenfalls eine Wasserstation aufbauen.

ENERGIE-QUELLE *im Norden erobern*

TIP 8: Als nächstes stehen Ausbildungslager und Mechanikeinrichtung auf dem Programm. Stellen Sie eine starke Truppe zusammen, um die Energiequelle im Norden zu erobern (wird von ein paar Soldaten und einem Laserturm bewacht). Sichern Sie Ihre Arbeit durch einen eigenen Geschützturm und mehrere Wacheinheiten ab; produzieren Sie solange Panzer und Soldaten, bis Sie mit starken Verbänden den Feind im Westen attackieren können.

3. Gefangenenausbruch

Die **HÄFTLINGE** *befreien*

TIP 9: Schicken Sie Ihren kleinen Trupp sofort gen Norden. Alle paar Meter stoßen Sie auf Gefangenenlager, deren Insassen sich Ihrer Gruppe anschließen. Jedes Lager wird von Wächtern und/oder Aufklärungspanzern bewacht – Verletzungen sind also unvermeidlich. Verarzten Sie deshalb vor jedem Lager Ihre Leute.

Mission 3: Befreien Sie Ihre Sinnesgenossen.

TIP 10: Sind die Konstruktionsroboter befreit, ziehen Sie schnell eine Basis hoch. Sichern Sie Ihr Lager mit Lasertürmen und rücken Sie mit einer kräftigen Truppe nach Süden vor.

Sturm auf den **FEIND**

Vor dem Eingang des gegnerischen Forts plaziert man eine Montageeinrichtung und reichlich Geschütze, um den Feind in Schach zu halten.

Andere Taktik für **IMPERIA-LISTEN**

TIP 11: Spielt man das Imperium, wird es wesentlich schwieriger. Als erstes gilt es, die entstandenen Schäden zu reparieren. Anschließend errichten Sie eine Basis und sichern sich möglichst viele Quellen. Schot-

ten Sie das Fort gut ab, um in Ruhe Kräfte zu sammeln. Der Gegner greift immer wieder von Norden her an.

4. Besetzung von Teron

Die Gruppe **ZUSAMMEN-HALTEN**

TIP 12: Gleich zu Beginn müssen Sie gegen eine Bande Infanteristen antreten. Laufen Sie zur nächsten Wasserquelle (Norden), und errichten Sie dort eine Basis mit allem Zubehör. Den Wagen der Stromstation schickt man zum Taelonfeld ganz im Norden. Halten Sie Ihre Gruppe zusammen und sichern Sie Ihr Werk mit Geschütztürmen. Ein zweiter Frachter beschleunigt das Geldverdienen.

Ressourcen im **WESTEN** *sichern*

TIP 13: Haben Sie eine schlagfertige Truppe beisammen (mindestens fünf Raketenpanzer, zehn Söldner und drei Konstruktionsroboter), machen Sie sich in Richtung Westen auf. Erobern Sie die Wasserquelle (wird von einem Geschützturm bewacht), ignorieren Sie aber zunächst die Türme an der Brücke. Neben einer Wasserförderungsanlage errichtet man ein neues Hauptquartier nebst Ausbildungseinrichtung, die man mit Geschützen absichert. Ist die Lage stabil, schicken Sie mindestens zehn Raktenpanzer, zehn Söldner und drei Konstruktionsroboter zum Taelonfeld im Süden. Dort baut man ein Hauptquartier, eine Energiestation und eine Montagefabrik.

TÜRME *meiden*

5. Kendrick Wassereinsatz



Mission 5: Defensive Anlagen statt offensiver Verschwendung.

Geschwindigkeit **DROSSELN**

TIP 14: Ingesamt 30.000 Wassereinheiten müssen gesammelt werden, bevor der Gegner alles niederreißt. Senken Sie die Spielgeschwindigkeit sofort auf das Minimum, um einen klaren Kopf zu behalten.

Alles Unnötige **VERKAUFEN**

TIP 15: Verkaufen Sie alles, worauf Sie verzichten können: Phase-Einrichtung, die westliche Wasserexportstation und einen Geschützturm. Produzieren Sie zwei Frachter. Je zwei Transporter sollten fortan die beiden Quellen im Nordosten sichern. Da die Truppen im Süden keine Chance gegen den Gegner haben, konzentrieren wir sie bei der östlichen Quelle in mittlerer Kartenhöhe, wo wir später auch eine Wasserexporteinrichtung und eine Ausbildungsstelle errichten.

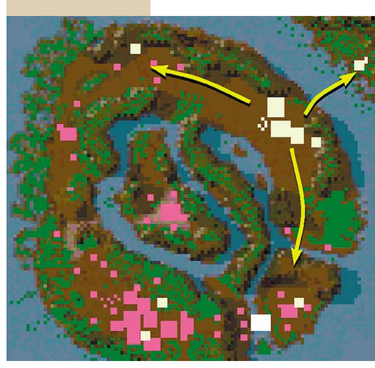
Die Stellung **HALTEN**

TIP 16: Versuchen Sie nicht, weiter in das Gelände vorzudringen. Ihre einzige Aufgabe besteht darin, die Stellung bei den Wasserfeldern zu halten – vornehmlich mit Raketenpanzern und Söldnern.

6. Infiltration auf Malik

V-Männer **SCHONEN**

TIP 17: Die beiden V-Männer bleiben bis zum Ende der Mission da, wo sie sind. An die Baupläne des Gegners kommen sie zwar schon früh heran, allerdings gehen Sie damit ein sehr hohes Risiko ein, die wertvollen V-Männer im Kampf zu verlieren.



Mission 6: In der Kartenmitte ist das Labor.

TIP 18: Als erstes bauen Sie eine Brücke zum Ostufer, was bei den vielen Steinen gar nicht so leicht ist. Anschließend errichtet man auf der Startseite eine Wasserexportstation und schickt den Frachter über die Brücke zur Quelle. Ein zweiter Frachter sorgt für schnelleren Geldfluß.

KAMPF-TRUPPEN *bilden*

TIP 19: Bauen Sie eine Ausbildungsstätte, und schicken Sie eine Handvoll Söldner zusammen mit fünf Raketenpanzern und zwei Scharfschützen zur Wasserquelle ganz im Westen. Meiden Sie die zahlreichen Geschütztürme. Ist die Einnahmequelle gesichert, errichten Sie dort eine weitere Kaserne. Als nächstes nimmt man sich die Geschütze am anderen Ende der Insel vor und vernichtet sie.

ÜBER-RUMPELN *Sie den Gegner*

TIP 20: Haben Sie eine schlagkräftige Truppe beisammen, bauen Sie eine Brücke zum nächsten Landstück. Laserstrahlen und Panzer aller Art erwarten Sie bereits, allerdings lockt auch ein weiterer Brunnen. Bauen Sie Ihre Kräfte weiter aus, um den Gegner von beiden Seiten auszuschalten. Phase-Panzer eignen sich hier besonders.

Einsatz der **V-MÄNNER**

TIP 21: Hat sich die Lage beruhigt, kommen die beiden V-Männer zum Einsatz. Der Transporter bringt sie auf das mittlere Landstück, wo sie die Forschungseinrichtung infiltrieren. Anschließend fährt man die beiden zum nächstgelegenen Hauptquartier, damit sie ihr Wissen preisgeben können.

7. List

NORD-FLANKE *mit Geschützen sichern*

TIP 22: Die gute Nachricht zuerst: Der Gegner greift die zu schützende Stadt immer von Norden her an. Die schlechte: Wenn er angreift, dann richtig. Erste Amtshandlung ist also, die Nordseite mit zwei Schwergeschütz-Plattformen zu sichern. Falls später noch genug Ressourcen vorhanden sind, werden die Geschütze mit kleineren Lasertürmen flankiert.

Geldfluß mit weiteren **FRACHTERN** *erhöhen*

TIP 23: Zwei weitere Frachter lassen die Kasse klingeln. Infanteristen werden nicht gebraucht. Stellen Sie statt dessen eine Fünfer-Panzergruppe mit drei Konstruktionsrobotern auf, die Richtung Norden ziehen. Auf dem Weg zum Taelonfeld zerstören Sie gleich ein paar gegnerische Einrichtungen.

Gegner **BESUCHEN**

TIP 24: Oben angekommen, stampfen Sie eine Energiestation und eine Montagefabrik aus dem Boden.

Letztere upgraden und Luftkissenpanzer bauen. Mit diesen nehmen wir dann die Geschützplattformen des Gegners auseinander. Ein paar Raketenpanzer gegen störendes Fußvolk können auch nicht schaden. Vermeiden Sie aber größere Gefechte.

Hilfe fürs **IMPERIUM**

TIP 25: Vorsicht! Die Freiheitskämpfer haben die ganze Stadt mit Geschützplattformen durchsetzt. Am streßlosesten ist daher ein Angriff von der vergleichsweise ungeschützten Ostseite.

8. Der Exsikkator



Mission 8: Bauen sie schnell viele Truppen.

SICHTKONTAKT *mit dem Gegner meiden*

TIP 26: Eine wirklich knifflige Mission – vor allem die Scarabs sorgen für Unmut. Stellen Sie also keine wertvollen Bauten auf die dem Gegner zugewandte Seite, sondern hinter den schützenden Berg. Sie müssen upgraden, was das Zeug hält – ohne Luftkissenpanzer haben Sie keine Chance.

Quelle im **NORDOSTEN** *erobern*

TIP 27: Bauen Sie zunächst eine Basis auf und erobern Sie das Wasserfeld im Nordosten. Sobald ein Scarab naht, eliminieren Sie ihn unter allen Umständen. Sind die gefährlichen Biester entsorgt, läßt sich gefahrlos eine Brücke zur kleinen Insel im Norden schlagen, wo ein weiteres Wasserfeld wartet.

Von **ZWEI SEITEN** *angreifen*

TIP 28: Der finale Schlag erfolgt über zwei Seiten, nämlich von der oberen und der mittleren Kartenhöhe – schließlich darf der Gegner nicht mit dem wertvollen Exsikkator entkommen.

9. Die Lösung

2 QUELLEN *erobern*

TIP 29: Kämpfen Sie die beiden Quellen im Westen und Osten frei und bauen neben jeder Wasserexportstelle eine Geschützplattform.

SCARABS *ausschalten*

TIP 30: Anschließend macht man die Scarabs ausfindig und eliminiert sie. Rekrutieren Sie weitere Truppen. Mit gezückten Waffen stürmen Sie anschließend von allen Seiten auf den Gegner ein.

Den **ARZT** *befreien*

TIP 31: Sind die imperialen Truppen besiegt, können wir nahezu gefahrlos den Doktor in der Kartenmitte befreien und zum Transporter im Südosten geleiten.

10. Belagerung von Indra

Sofortiger **RÜCKZUG**

TIP 32: Ziehen Sie Ihre Truppen schnell in Richtung Basis. Um alle Wiederbewaffnungsdecks des Imperiums innerhalb einer Stunde zu beseitigen, brauchen wir eine Montagefabrik, die wir später fleißig upgraden. Sie sorgt für starke Streiter.

Produktion diverser **SKY-BIKES**

TIP 33: Wichtigste Waffe sind die Sky-Bikes, die schnelle Attacken ermöglichen. Ebenfalls unverzichtbar sind Stationen für Wasser und Energie. Ein Ausbildungslager und etliche Geschütztürme halten Ihnen den Gegner vom Hals.

11. Letztes Gefecht

Alle Gebäude **ABREISSEN**

TIP 34: Lösen Sie sofort sämtliche Gebäude auf und ziehen an Ihrem Lasergeschütz vorbei nach Norden zu einer geschützten Wasserstelle. Hier läßt man Sie zum Glück vorerst in Ruhe.

Auf neue Angriffswelle **VORBEREITEN**

TIP 35: Nutzen Sie die Zeit, um neben Kraftwerk und Wasserstation auch eine Montagefabrik einzuplanen. Bauen Sie Ihre Anlagen aus, um schließlich Höllenartillerie (gegen Scarabs) und einen Schockwellengenerator zu produzieren. Letztere sind aber nicht nur wegen ihres hohen Preises von 4.000 Credits mit Sorgfalt einzusetzen – ehe man sich versieht, ist die eigene Basis ein unfreiwilliges Erdbebenopfer. Richten Sie ihn gegen Gegnermassen und -bauten.

12. Todestoß

SCHNELL *handeln*

TIP 36: Finanziell sind Sie gut gerüstet, zumal ein paar Meter nördlich der Basis eine Frischwasserquelle liegt. Doch die Zeit drängt, den Dessicator zu finden. Treffen Sie also schnell alle nötigen Maßnahmen, um Höllenartillerie-Panzer ins Rennen zu schicken, die aus sicherer Distanz angreifen.

Basis **ABSICHERN**

TIP 37: Sichern Sie Ihre Basis durch Geschützplattformen. Achtung: Der Feind greift vehement aus der Luft an, stellen Sie also reichlich Flugabwehreinheiten auf (Flaktürme, Fliegerabwehrrakten).



Mission 13: Die orbitale Verteidigungsmatrix muß die letzte Schlacht überleben.

13. Definitiv letzte Mission

TIP 38: So viele Gegner und doch so wenig Gefahr: Die Hauptstreithähne sind genug mit sich selbst beschäftigt und gleich stark. Mischen Sie sich also nicht ins Geschehen ein, sondern warten Sie mit Ihrer Offensive, bis sich auf dem Schlachtfeld nichts mehr tut. Bis es soweit ist, investieren Sie Ihr Geld in teure und gute Ausrüstung. Dann greifen Sie den Überlebenden an (meist ist es das im Westen der Karte sitzende Imperium).

MATRIX *schützen*

TIP 39: Trotzdem bedeutet das nicht, das Sie sich auf die faule Haut legen dürfen – halten Sie stets die orbitale Verteidigungs-Matrix im Auge. Sie muß das Ende der Schlacht unbedingt erleben! MD

Viva la revolución!

Floyd – Es gibt noch Helden

Wie wird aus einem unterwürfigen Spießbürger ein intergalaktischer Rebell? Wir zeigen's Ihnen.

Floyd steckt wirklich ständig in Schwierigkeiten. Niki Kopp aus München befreit ihn nicht nur aus dem Knast, sondern hilft ihm sogar im Kampf gegen Omnibrain. Folgende allgemeine Hinweise gelten im ganzen Spiel.

Allgemeine **TIPS**

TIP 1: Sprechen Sie ausführlich mit anderen Personen – auch zu verschiedenen Zeiten.
TIP 2: Schmökern Sie in Ihrer Oracle-Enzyklopädie.
TIP 3: Aktivieren Sie im Set-Menü die Objektbezeichnungen und die Infofunktion.
TIP 4: Manche Aktionen müssen Sie mehrmals ausführen, damit sie schließlich funktionieren.

Im Ministerium

Das Gebäude **VERLASSEN**

TIP 5: Bildschirm aktivieren, Schrank öffnen und Helm herausnehmen. Puppe aufheben und mit dem Teleporter benutzen. Lederjacke nehmen, anziehen und das fliegende Motorrad benutzen.

Die **BAND TLC** *anschwärzen*

TIP 6: In der Spacebar mit Dolores reden und das Päckchen annehmen. Mit dem Demonstranten sprechen und das Flugblatt mit dem Teleporter im Ministerium vergrößern. In der dunklen Gasse in Metro Prime an die Tür klopfen. Dreimal eine Münze in den rechten Automaten im Aussichtsturm werfen. Im Omnibrainfenster gestehen und das Flugblatt in die Verräteralarmstation eingeben.

Denunzieren Sie den **PILOTEN**

TIP 7: Den Vollstrecker in der Spacebar nach den Änderungen der Richtlinien und den Piloten nach seiner Ladung fragen. Sobald er zugibt, daß er CDs von TLC transportiert, verpfeifen Sie ihn beim Vollstrecker.

Der **STREIT** *im Dock*

TIP 8: Die Landeerlaubnis vom Tisch nehmen und den Streitenden im Dock von Metro Prime geben. Im Pillengeschäft »Charisma X« und alte Pillen kaufen.

SEKRETÄRIN *und Wache umgehen*

TIP 9: Eine »Charisma X« nehmen und die Sekretärin im Hauptquartier anmachen. Mit dem Typen in der Videozelle vor der Spacebar reden. Beim Barkeeper ein Soda ordern, die alten Pillen hineinwerfen und dem telefonierenden Herrn geben. Die Frau ansprechen, die neben der Videozelle in Metro Prime sitzt. In der leeren Zelle den Laborkittel anziehen und den Lift im Hauptquartier besteigen.

Gefangen auf Cygnus Alpha

Aus der **ZELLE** *fliehen*

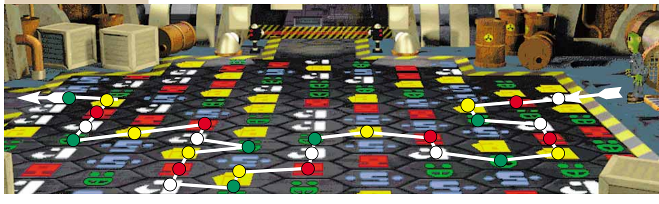
TIP 10: Im Aufenthaltsraum das Poster und in der Zelle den Richtlinienkatalog nehmen, die Toiletteneinheit ausfahren und die Reißnägel ins Bett streuen. Wenn Sie erwachen, die Heftzwecken vom Bett nehmen. Legen Sie sich wieder hin. Kommt der Wärter herein und schließt die Toiletteneinheit, verlassen Sie schnell die verhaßte Zelle.

KAMERAS *deaktivieren*

TIP 11: Außerhalb der Zelle auf den patrouillierenden Wärter achten (oft speichern!). In Raum 11 eine Schüssel mit Brei füllen und auf die drei Kameras werfen (neben Raum 8, auf der unteren Ebene und im Montageraum). Die Rutsche im Montageraum (unten rechts) berühren. Sprechen Sie mit der Stimme von unten, bis sie den Rebellenkanal erwähnt.
In Raum 8 betätigen Sie zweimal den Vidscreen, nehmen schnell den Knopf ab und verstecken sich anschließend im Schrank.

Flucht durch **SCHACHT**

TIP 12: Im Montageraum den Hebel betätigen und die Rutsche hinunterhechten. Dolores auf die Puppe ansprechen, an der sie herumschraubt. Fünf normale Puppen vor das Gitter bei Raum 2 legen, die modifizierte Puppe dazugeben und den Schacht betreten.



Erst springen, wenn das angepeilte Symbol seine ursprüngliche Farbe annimmt!

Das Farben- **HÜPFSPIEL**

TIP 14: Am Rand stehenbleiben und das Muster betrachten. Noch hat jedes der fünf Symbole seine ursprüngliche Farbe. Auf das weiße Zeichen in der ersten Reihe treten; die Symbole wechseln rhythmisch den Farbton. Symbole nur betreten, wenn sie ihre Originalfarben annehmen. Das Muster in der Reihenfolge weiß, rot, gelb, grün (Vorsicht: grüne Felder können auch gemeine Fallen sein) überqueren.

Die vier **SIGNALE** *beachten*

TIP 15: Schutzplatte öffnen, Kabel herausnehmen, Schaltkreis darüber öffnen und betrachten. Die Kabel mit dem Schaltkreis verwenden. Jeweils ein Input per Kabel muß mit einem bestimmten Output verbunden werden. Auf die vier akustischen Signale achten, die ertönen, wenn alle Kontakte miteinander verbunden sind: kurz bedeutet falsch, lang richtig.

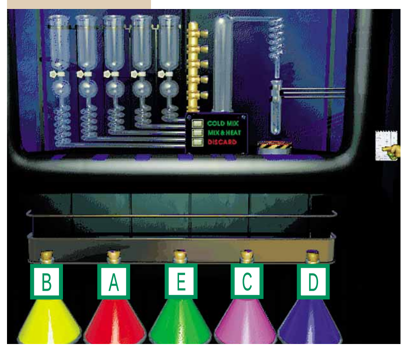
Auf dem Waldplaneten

Der **EINGEBORENE**

TIP 16: Mit Kampfmaschine SAM den Baumstamm über dem Fluß zerstören und den völlig verängstigten Eingeborenen gemeinsam in die Enge treiben.

Aus Filberts **LABOR** *entfliehen*

TIP 17: Seil nehmen und Chemieset benutzen. Folgendes heiß mischen: A, B und D (=G); A, B und C (=F); B, C und E (=H); dann G, F und H kalt mischen und die Mixtur unter die Abdeckplatte schütten. Mit SAM den Edelstein aus dem Auge der Statue im Dorf nehmen. Grünen Knopf im Labor drücken, SAM in die Statue fahren und blauen Knopf drücken. Telefonbuch benutzen und Filberts Nummer telefonisch registrieren lassen – merken reicht nicht.



Die richtigen Bezeichnungen der Flüssigkeiten.

ABGRUND *überwinden*

TIP 18: Gott-Kostüm schnappen und mit dem Projektor verwenden. Mit SAM auf die Spitze des Berges fahren, den Vogel abschießen. Floyd holt den Vogel, legt ihn auf den Stein am Abgrund und kehrt um.

NOTRUF *senden*

TIP 19: Speer am Dorftor nehmen und Dolores im Raumschiff treffen. Abdeckplatte am Bug des Wracks mit dem Speer öffnen, Batterie mitnehmen. Im Labor das Telefonverzeichnis benutzen und die Laser-Firma anrufen. Dolores auf der Bergspitze den Edelstein, die Batterie und das Laser-Relay geben.

Wieder in Metro Prime

VERKLEIDEN *Gardum anquatschen*

TIP 20: Nehmen Sie die alte Zeitung von der Wand des Verstecks und schauen in den Aktenschrank. Kleid herausnehmen, zum Zeitungsverkäufer gehen und das Kleid anziehen. Im Dock versuchen, das Spacebike zu starten. Mit Del über das Spacebike reden. Gardum ansprechen (er steht kaum sichtbar bei der Skulptur rechts neben dem Eingang zum Hauptquartier).



Eine Variante, bei der die Zwerge im Gleichgewicht sind.

In der **SPIELHALLE**

TIP 21: Am Kiosk Spielchips kaufen und einen in den »Simon«-Automaten werfen. Solange spielen, bis der Jackpot geknackt ist. Wenn die Chips ausgehen, am Kiosk neue holen. Mit folgender Kombination knacken Sie »Die Herausforderung des Zauberers« (»Z« ist die Zeile, »S« die Spalte, in der eine Münze umgedreht werden muß):

Die gesuchte **KOMBINATION**

Z3S4 – Z3S5 – Z2S6 – Z2S5 – Z2S1 – Z1S3 – Z2S3 – Z1S3 – Z1S2 – Z1S1 – Z6S5 – Z5S6 – Z4S5 – Z4S6 – Z3S5 – Z4S2 – Z3S1 – Z2S3 – Z1S1 – Z2S3 – Z2S2.

Der obere **AUTOMAT**

TIP 22: Die Greifmaschine neben dem Kiosk anwerfen und zuerst den roten Fisch und dann die Raubkatze herausholen, die darunter liegt. Am Kiosk fragen, ob Sie auf dem oberen Automaten spielen dürfen. Danach vom Freak im Kiosk den Preis fordern.

Das **RAUMSCHIFF** *finden*

TIP 23: Eintrittskarte in den Automaten am Zoo stecken und den Touristen ansprechen. Bevor Sie sein Foto schießen, den Blitz auf Maximum stellen. Den Auslöser drücken und schnell mit der Kamera den Zoo verlassen. Die Luftschleuse des Aussichtsturms per blauem Knopf belüften und mit dem grünen öffnen. Mit der Kamera durchs Bullauge blicken.

Das **SPACEBIKE** *befreien*

TIP 24: Am Spacebike den Sitz öffnen. Den Wurble und die Wildkatze in den Schrank der Dockverwaltung stellen und schließen. Die Schlüssel nehmen, die neben dem Beamten liegen, und damit die Kralle am Spacebike lösen. Floyd kann wieder fliegen!



Richten Sie den Spot auf den zweiten Barhocker von oben.

Abschleppseil, **FILTER** *& Barhocker*

TIP 25: Mit dem Spacebike zum liegengebliebenen Fahrer fliegen. Während er »videofoniert«, dreimal sein Bike anfassen und das Abschleppseil nehmen. Wache vor dem Ministerium ansprechen. Truhe am Schrottschiff öffnen und Luftpumpe benutzen. Tür der Omnibar mit der Metallstange aufbrechen. An der DJ-Konsole den Hauptschalter betätigen, blaues Licht an- und ausschalten, bis der Filter herausfällt. Rohr in den abgebrochenen Schalter stecken und ihn auf »Ein« stellen. Die Lichtsequenz starten und so stoppen, daß der Spot auf den zweiten Barhocker von oben fällt. Barhocker und Filter mitnehmen.

Die **FLOYD-ATTRAPPE**

TIP 26: In Metro Prime beim Omnibrainfenster alles beichten. Zum Zeitungshändler gehen. Eine Zeitung nehmen und lesen, die alte zurücklegen. Ventil aus der Luftpumpe auf den Hüpfball stecken, ihn mit Wunderschlamm flicken und an der Luftversorgung neben der Spielhalle aufpumpen. Den Pullover im Omnibrain-Fenster einstecken. In der Luftschleuse



In der Luftschleuse: Nicht ganz einfach, seinem Alter Ego gegenüberzutreten...

des Aussichtsturms den Barhocker genau auf den »Hier-stehen-Punkt« stellen; Hüpfball, Gefängnisuniform, Pullover und Zeitung darauflegen. Die Schleuse mit dem roten Knopf schließen, entlüften und den Filter ins Bullauge setzen. Die Visitenkarte in der Videozelle zum Einsatz bringen.

Den verstorbenen **OPA** *besuchen*

TIP 27: Im Ministerium die Vid-Mails abrufen. Zum Asteroiden des Großvaters fliegen und den Sarg anfassen. Schublade an der Wand öffnen. In der Gasse in Metro Prime die Anzeigenstapel auf die Kiste neben der Tür legen, Symbol an der Wand mit der Dose besprühen und das Papier auf das Symbol legen. Beim Grab des Großvaters das Papier mit dem Symbol auf dem Boden benutzen.

FLUCHT *aus Metro Prime*

TIP 28: Mit der Magnetkarte die Schublade im Ministerium öffnen, Münze und Photo herausnehmen. Im Aussichtsturm erst die Münze in den linken Automaten und dann eine in den rechten werfen. Im Hauptquartier über das Intercom auf dem Rezeptionspult mit dem Minister reden. Die Kaffeetasse nehmen, mit Wunderschlamm füllen, der Wache das Aktionspaket geben und den Lift benutzen.

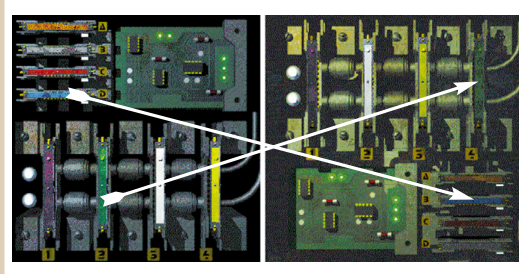
Der geheime **CODE**

TIP 29: Den Kodierer im Büro mit der Magnetkarte füttern. Oben die Nummer des Müllschiffs eingeben (7829353), unten das Jahr vorwärts und das Datum rückwärts (2130778). Das Auto auf dem Müllschiff mit dem Abschleppseil festbinden, die Magnetkarte in die Tür einführen und den Schalter umlegen. Vor der Spacebar mit dem Schraubenzieher das Nummernschild vom Bike des Verkäufers entfernen und an Ihrem Auto befestigen.

Die entscheidende Mission

Verlassen der **REBELLEN-BASIS**

TIP 30: Links aus dem Konferenzraum marschieren, am Getränkeautomaten vorbei zum Bett gehen und eine Weile schlafen. Im Vortragssaal rechts durch die Tür gehen, dann die Scheiben aufheben und damit am Getränkeautomaten drei Dosen kaufen. Im Konferenzsaal rechts durch die Tür stiefeln.


Setzen Sie dem Wachroboter einfach SAMs Chips ein.

SAM in den **BUNKER** *schicken*

TIP 31: Zur Vorderseite des Bunkers marschieren. Nachdem einer der PEGs seine Runde gedreht hat, die drei Dosen auf die Pfosten bei den Ventilationsschächten stellen. Während der PEG ballert, kann Floyd ihn mit dem Schraubenzieher ausschalten.

SAM **AUFSCHRAUBEN**

TIP 32: Schrauben Sie SAM auf und schauen Sie hinein: Den blauen Persönlichkeitschip (D) und die grüne CPU (2) herausnehmen. In das Motherboard des PEG einsetzen, nachdem dessen Chip (B) und CPU (4) entfernt wurden. PEG/SAM einschalten und ansprechen. Mit ihm zum Haupteingang fahren und per Turbolift in den Wartungsbereich gleiten.

Mit **FLOYD** *in den Bunker eindringen*

TIP 33: Mit PEG/SAM dreimal den Hebel betätigen. Alle Schächte an der Oberfläche schließen. Mit PEG/SAM den Hebel in die mittlere Position schieben. Floyd ins Loch hüpfen lassen. Zweimal vorwärts, nach links drehen, zweimal vorwärts, über die Brücke und die Jacke neben dem Tisch nehmen.

Mandrins **SCHLÜSSEL** *bekommen*

TIP 34: Mit dem tintenfischartigen Rebellen im Untersuchungsraum sprechen, dann mit Mandrin. Etwas von dem Gehirnschleim aus dem Becken im Gehirnraum aufklauben und Mandrin geben.

Wieder zum **EISPLANETEN**

TIP 35: Kehren Sie zur Oberfläche zurück, um mit dem Auto zur Rebellenbasis zu düsen. Dort mit dem Schlüssel den Schrank neben dem Getränkeautomaten aufschließen. Wieder zum CCCC fliegen.

FOLTER-KNECHTE *eliminieren*

TIP 36: Im Forschungsraum den Feuerlöscher nehmen, Antimateriegewicht ausschalten und einstecken. Gardum mit dem Feuerlöscher einfrieren und auf das Loch legen. Alle Schächte müssen geschlossen sein. Im Wartungsbereich am Wachroboter schrauben. Granaten aufheben und den Hebel auf »Saugen« stellen. Über die Brücke geht es in das Ventilationssystem. Hochschauen, raufgehen, umdrehen und zweimal vorwärts.

Das **BUNGEE-SEIL** *festbinden*

TIP 37: Das Bungee-Seil ans Gitter binden, dann die Kette. Zurückgehen, vorwärts, nach links drehen und zweimal vorwärts. Im Gehirnraum um das Becken laufen. Dort hängen Kette und Seil. Daran ziehen, das Antimateriegewicht befestigen und aktivieren. Seil greifen und Gewicht ausschalten. Den Hebel bedienen, der das Gitter schließt.

VENTILATOR *abstellen*

TIP 38: Im Forschungsraum Ventilator abschalten. Granaten am Schießplatz benutzen, bis Floyd eine mit Gas wirft, dann zurück in den Wartungsbereich. Schnell über die Brücke in den Ventilationsschacht klettern. Hochblicken, raufgehen, vorwärts und Metallplatte am Ventilator befestigen. Zurückgehen, rechts drehen und zweimal vorwärts. Im Wartungsbereich Hebel auf »Blasen« stellen. Im Befragungsraum dem Folterknechten den Klasse-A-Paß abnehmen.

Der **SHOW-DOWN**

TIP 39: Buch im Tempel nehmen, Truhe öffnen, zur Axt greifen und damit auf das Omnibrain losgehen. Wenn Major Benson Sie bedroht, mit dem »Benutzen«-Cursor schnell entweder auf ihn oder das Omnibrain klicken oder sich hinter dem Omnibrain verstecken. Ist der Behälter zerstört, das Omnibrain wegschieben. Reden Sie mit dem Gründer und benutzen Sie dann den Computer, um »das Spiel zu beenden«. Geschafft! Floyds Abenteuer sind überstanden – es gibt halt doch noch Helden... MD

Megahertz-Gewitter

Zum Weihnachtsgeschäft drängt der Pentium II verstärkt in die Läden. Stellt er wirklich die Krone der Prozessorschöpfung dar, oder sind AMDs K6 und Intels MMX echte Alternativen?

Nun haben wir's also offiziell: Intel hat den Pentium II eigentlich als Spieleplattform gedacht. Bislang war ihr Flaggschiff hauptsächlich in Workstations und Servern zu finden, doch nach Intels Vorstellungen soll bis spätestens Weihnachten der große Run auf P2-Rechner auch im Heimbereich stattfinden. Vor dem Sturm auf die Computerläden ist aber auf jeden Fall erst mal ein Gang zur Bank nötig. Pentium-II-Chips sind wegen aufwendiger Fertigungstechniken und dem damit verbundenen hohen Anteil an Ausschuß nämlich enorm teuer. Dazu gehört dank der neuen Slot-1-Architektur auf jeden Fall ein neues Mainboard, das nochmal mit mindestens 500 Mark zu Buche schlägt. Seit kurzem kommt übrigens der neue LX-Chipsatz auf den Hauptplatinen

zum Einsatz, der Pentium-II-Systeme zwar nicht prinzipiell schneller macht, dafür aber einige wichtige Merkmale bietet. Er unterstützt schnellen SDRAM-Speicher, Ultra-DMA-Festplatten mit Übertragungsraten von bis zu 33 MByte pro Sekunde (anstatt bisher 16 MByte/s, ein Wert, den bisher allerdings selbst die schnellsten Platten noch nicht übertreffen) und den sagenumwobenen Advanced Graphics Port (AGP).

Ungewisser Weg

Zumindest mittelfristig führt für den ambitionierten Spieler und Neukäufer kaum ein Weg am Pentium II vorbei. Anfang '98 werden Komplettsysteme mit dem Highend-Prozessor auch für die breite Masse zumindest halbwegs erschwinglich sein. Intel schenkt der eigenen MMX-Reihe (abgesehen von Notebook-Varianten) bald keine Beachtung mehr, zukünftige K6 müssen ihre Konkurrenzfähigkeit erst noch unter Beweis stellen. Wie lange der Pentium II in seiner momentanen Form in Intels Überlegungen eine Rolle spielt, ist momentan noch nicht ganz abzusehen. Mehr als 333 MHz sind für die aktuellen LX-Mainboards nicht zu erwarten; es war zwar bereits eine CPU mit 350 MHz zu sehen, die läuft aber mit 100 MHz Bustakt und ist daher auf den zukünftigen BX-Chipsatz samt neuer (und teurer) Hauptplatine angewiesen. In der zweiten Jahreshälfte steht dann auch schon wieder der »Deschutes« ins Haus, der dem Pentium II zwar ähnelt, aber trotzdem eine neue Architektur namens »Slot 2« einführt. Wer also heute auf ein Pentium-II-System setzt, in der Hoffnung, damit sicher in die weitere Zukunft blicken zu können, wird bereits kurze Zeit nach der Einführung schon wieder enttäuscht.

Lohnt sich der Pentium II?

Das Beste war schon immer etwas teurer. Doch der Erwerb eines rundum guten P2-Rechners geht noch mehr ins Geld, als man das bei den Spitzenmodellen der 486er- und Pentium-Ära gewohnt war. Für ein Komplettsystem mit Pentium II/300 und adäquater Ausstattung – die Billig-Discounter oft und gerne vernachlässigen – müssen Sie mit mindestens 5.500 Mark rechnen. Um diesen Preis zu rechtfertigen, gibt es zumindest momentan und wohl auch in den nächsten Monaten zu wenig Software, die nicht auch auf einem mit 233 MHz getakteten, normalen MMX-Pentium oder AMDs K6 völlig zufriedenstellend ihren Dienst verrichtet. Bei Polygon-basierten Spielen verwischen außerdem zunehmend leistungsfähigere und inzwischen weit verbreitete 3D-Karten den Performanceunterschied zwischen verschiedenen Prozessorklassen. Doch wir wollen den P2 nicht verteufeln. Spielen ein paar Mark mehr für Sie keine Rolle, sind Sie mit einem Pentium-II-System mit Abstand am besten bedient.

Die Testkonfiguration

Um die Aussagekraft der Prozessortests zu gewährleisten, haben wir, soweit möglich, identische Komponenten benutzt. Das war nicht in jeder Hinsicht zu realisieren: Wie bereits erwähnt, benötigen P2-Rechner aufgrund der Slot-1-Architektur zum Beispiel eigene Boards. Wir benutzten ein Asus P2L97, das nach den bisherigen Erfahrungen mit Asus-Boards wohl wieder eines der meistverkauften werden dürfte. Für die Benchmarks mit den Intel-MMX und AMDs K6 kam ein modernes Asus TX97-X mit Intels TX-Chipsatz zum Einsatz. Darauf finden sämtliche momentan erhältlichen Sockel-7-Prozessoren eine angemessene Heimat; außerdem erkennt und unterstützt das ausgereifte Award-Bios die Eigenheiten jedes einzelnen Typs. Ansonsten fanden in

Intel Media Benchmark

Absolute Werte ohne Maßeinheit; je höher, desto besser.

	Video	Gesamt
Pentium II 300	341	397
Pentium II 266	309	357
Pentium II 233	272	315
AMD K6-233	302	250
AMD K6-200	271	219
Pentium 233 MMX	286	291
Pentium 200 MMX	260	258

Video: Leistung beim Abspielen eines MPEG-Videos
Gesamt: Besteht aus den Einzeldisziplinen Audio, Video, Bildbearbeitung und 3D-Grafik

PROZESSOR-CHINESISCH

Cache & Co. – Begriffe rund um den Prozessor

AGP: Accelerated Graphics Port: Ein neuer, mit 133 MHz bis zu viermal schnellerer Bus für die Grafikkarte, der den bisherigen PCI-Bus ersetzt. Während bislang nur die CPU direkt auf den Grafikspeicher zugreifen konnte, ist es dem Grafikprozessor mittels spezieller AGP-Zyklen nunmehr möglich, direkt das RAM des Rechners anzusprechen, um große Texturen dorthin auszulagern.

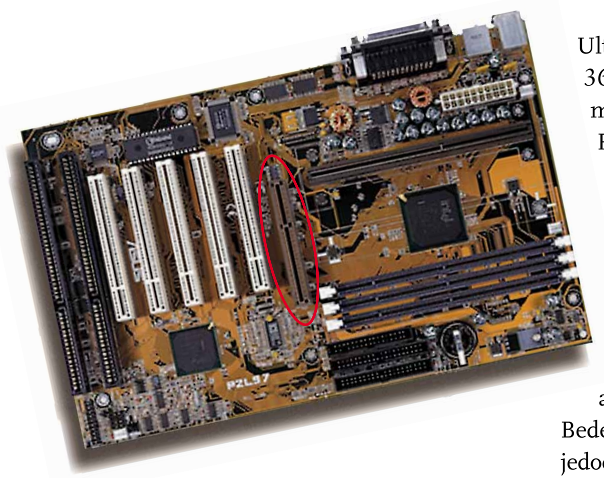
CPU: Central-Processing-Unit. Der Hauptprozessor, in dem – je nach Typ – die FPU, Integer-Unit, Cache-Speicher, die MMX-Einheit, CPU-Clock und der Prozessorkern integriert sind.

FPU: Die Floating-Point-Unit (Fließkomma-Koprozessor) ist integraler Bestandteil aller derzeit erhältlichen Prozessoren. Sie rechnet nicht mit ganzen, sondern mit rationalen Zahlen. Sie dient deshalb der Ausführung komplexer mathematischer Operationen und wird von CAD-Programmen und häufig auch von 3D-Spielen benutzt. Besonders bei speziell für 3Dfx-Karten programmierten Spielen trifft das zu, weil sie Daten nur im Floating-Point-Format entgegennehmen.

L1-Cache: First-Level-Cache, ein im Hauptprozessor integrierter, superschneller und deshalb auch sehr teurer Speicherbaustein. Er ist zumeist in Daten- und Befehlscache unterteilt und bei modernen Prozessoren zwischen 16 und 64 KByte groß. Im L1-Cache werden auszuführende Befehle und Daten zwischengespeichert.

L2-Cache: Second-Level-Cache, ein dem L1-Cache nachgeschalteter Zwischenspeicher, bei modernen Rechnern 256 oder 512 KByte groß. Findet der Prozessor nichts im L1-Cache, greift er auf den Second-Level-Cache zu, der allerdings nicht ganz so schnell ist. Befinden sich auch dort nicht die passenden Informationen, erfolgt der Zugriff auf den Hauptspeicher.

Slot 1: Von Intel für den Pentium II verwendeter Kontakt zwischen Hauptplatine und der SEC(Single Edge Contact)-Kassette. Verwendet statt der Pin-Technik eine Steckerleiste.



So sieht eine typische Pentium-II-Hauptplatine mit AGP-Steckplatz (rotes Oval) aus.

beiden Rechnern exakt die gleichen Komponenten Verwendung: 64 MByte des schnellen SDRAM-Speichers und eine Diamond Viper V330 mit Riva128-Chip als Grafikkarte. Des weiteren eine – übrigens höchst empfehlenswerte – Ultra-DMA-Festplatte IBM DHEA-36480 mit 6,4 GByte Fassungsvermögen, und ein XM-6102 B CD-ROM-Laufwerk von Toshiba.

So haben wir getestet:

Unsere Benchmarks teilen sich grob in zwei Bereiche. Da wären zum einen die Integer-Tests, die vor allem für die meisten Büroanwendungen und Spiele ohne aufwendige 3D-Berechnungen von Bedeutung sind. Führt ein Programm jedoch komplizierte mathematische Berechnungen durch, greift es zumeist auf den dafür wesentlich geeigneteren Fließkomma-Koprozessor zurück. Dies tun die meisten hauptsächlich im Simulations- und Actionbereich vorkommenden 3D-Spiele zum Errechnen der Polygone. Daß es nicht bei jedem 3D-Szenario automatisch so sein muß, beweist der GameStar-Benchmark, der seine aufwendig gestaltete Landschaft ohne Fließkomma-Operationen, nur mit Hilfe von Integer-Berechnungen erstellt. Die Floating-Point-Performance haben wir mit dem dafür geradezu prädestinierten Hexen 2 gemessen. Dazu gibt man in der Konsole einfach »Timedemo Demo2« ein, woraufhin das Programm automatisch eine längere Szene ablaufen läßt und abschließend die durchschnittlich pro Sekunde berechneten Bilder ausgibt. Unter DOS benutzten wir die Hubschrauber-Action Extreme Assault. Hier im Hauptmenü »LevelX_« (_ = Leerzeichen) eintippen, und schon erhält man im Spiel mit der F12-Taste Informationen über die erzielte Framerate. Etwas außer Konkurrenz läuft der Media Benchmark von Intel. Zum einen sind Benchmarks eines am Test teilnehmenden Herstellers immer mit etwas Vorsicht zu genießen, zum anderen zielt er ziemlich stark auf die MMX-Performance ab. Da die weder im Anwendungs- noch im Spielebereich eine große Rolle spielt, sollten Sie diesen Werten (bis auf den durchaus aussagekräftigen MPEG-Video-Benchmark) keine allzuhohe Bedeutung zumessen. MG

Upgraden leicht gemacht

Prozessortausch ohne Mainboard-Wechsel: Für 489 Mark zum K6/200 aufrüsten.

Wer beim Prozessortausch nicht auch noch viel Geld für ein neues Mainboard ausgeben mag, dem kann die Firma Topgrade weiterhelfen. Sie bietet komplette Upgrade-Kits an, mit denen Sie jedes beliebige Pentium-Board (Sockel 5 oder 7) um einen AMD K6 oder Pentium MMX aufrüsten können. Einzige Voraussetzung ist ein Award-Bios; haben Sie ein AMI- oder Phoenix-Bios im Rechner, wird eventuell ein Update nötig. Die Upgrades haben sämtliche nötigen Spannungsversorgungen eingebaut und funktionieren deswegen – wie ein von uns durchgeführter Test einwandfrei bewies – auch auf Uralt-Pentium-Hauptplatinen. Leistung geht durch den Umbau nicht verloren. Auf unserem Asus-TX97-X-Testboard erreichte die wuchtige Konstruktion die gleichen Werte wie ein purer AMD K6/200. Auf älteren Boards müssen Sie allerdings davon ausgehen, daß andere Komponenten die Performance in den Keller ziehen. Dennoch: Im Vergleich zu den überteuerten Overdrive-Prozessoren von Intel ist die Topgrade-Lösung nicht zuletzt von den Kosten her das eindeutig bessere Angebot und sollte jedem Nachrüstwilligen einen genaueren Blick wert sein.

Die Turbobooster-Upgrades verhelfen auch älteren Pentium-PCs zu einem enormen Leistungsschub.

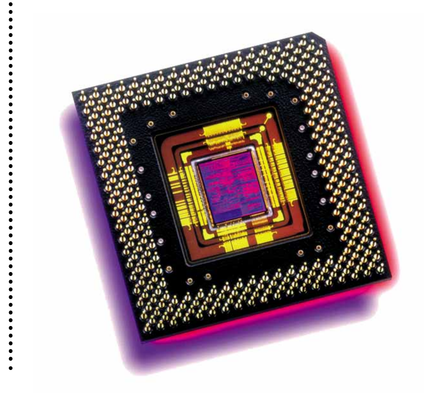
Topgrade Turbobooster

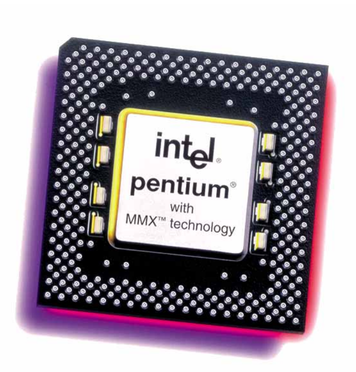
Modell	Preis
• mit AMD K6-200	489 Mark
• mit AMD K6-233	689 Mark
• mit Pentium MMX 200	549 Mark
• mit Pentium MMX 233	749 Mark

Information

Telefon 06403 / 69 43 79
Telefax 06403 / 625 23
Internet: www.cpuupgrade.com
ab ca. 15. November

Intel Pentium MMX





Geradezu euphorisch führte Intel vor knapp einem Jahr Pentium-Chipsätze mit der angeblichen Multimedia-Wunderwaffe MMX ein. Ausgelassen hüpfende Techniker in quietschbunten Overalls – als Bunny-People inzwischen recht bekannt geworden – versuchten dem fortschrittswilligen Publikum in abertausenden Werbespots klarzumachen, wieviel Spaß die sogenannten »Multimedia Extensions« in den tristen Alltag bringen können. Der MMX-Code umfaßt 57 neue Prozessorbefehle, die in den Disziplinen Audio, Video, Bildbearbeitung und 3D-Grafik einen Performance-Schub bewirken können. Die Betonung liegt auf »können«, denn dazu muß eine Anwendung oder ein Spiel speziell auf MMX hin programmiert sein. Zwar werben Spielehersteller zur Freude Intels gerne mit großen »unterstützt MMX«-Klebern auf ihren Packungen, von tatsächlichen Leistungssprüngen war bei unseren Tests jedoch kaum etwas zu bemerken. In Extremfällen wird MMX wie bei UBI Softs POD sogar nur für die Einbindung von Surround-Sound benutzt.

Dem normalen Pentium überlegen

Daß Intels Feldzug dennoch Erfolg hatte, liegt an anderen Dingen: Der P55C, so der eigentliche Typname, bekam einen mit 32 KByte im Vergleich zum MMX-losen Pentium doppelt so großen L1-Cache spendiert, der den Prozessor je nach Programm um bis zu 20 Prozent schneller macht. In Verbund mit dem kaum oder gar nicht gestiegenen Preis verdrängte die MMX-Linie die älteren Normal-Pentiums P54C.

In den Benchmark- und Praxistests erwiesen sich der 200 MMX und sein mit 233 MHz getakteter Kollege als ein Duo, das besonders mit seiner Ausgeglichenheit Punkte sammeln konnte. Bei der reinen Integer-Leistung hatten sie gegenüber der AMD-Konkurrenz allerdings das Nachsehen, wie der auf jegliche Floating-Point-Operationen verzichtende GameStar-Bench sowohl unter DOS als auch Windows anschaulich zeigte. Nutzt ein Programm hingegen intensiv die Fließkomma-Einheit – fast jedes 3D-Spiel tut das – kann Intels MMX zurückschlagen: Um bis zu 40 Prozent liefen zum Beispiel Hexen 2 oder Extreme Assault flotter als auf dem K6. Gegen den hauseigenen, gleich getakteten Pentium II hatte der MMX 233 aber erwartungsgemäß wenig Chancen. Allerdings ist der Unterschied geringer, als es die happige Preisdifferenz von drei- bis vierhundert Mark suggeriert.

An die Hauptplatine stellen beide Chips relativ geringe Anforderungen. Die Kernspannung von 2,8 Volt schaffen auch ältere Sockel-7-Boards, ein angepaßtes BIOS ist bei Intel-Prozessoren selbstverständlich. Erfreulich der bescheidene Leistungshunger; die Wärmeentwicklung und damit eine adäquate Kühlung spielen im Vergleich zum AMD-Pendant keine besonders große Rolle.

No Future

Im Prinzip ist der noch gar nicht so alte Sockel-7-MMX schon wieder ein Auslaufmodell: Aller Voraussicht nach ist der 233er die letzte Ausbaustufe. Intel konzentriert sich, wohl nicht zuletzt wegen des höchst erfolgreichen K6, auf den Slot 1, beziehungsweise den 1998 erscheinenden Slot 2. Die Preise für die MMX-CPUs des Marktführers sind nicht von schlechten Eltern. Hundert bis zweihundert Mark mehr als die AMD-Konkurrenz verlangt der Chipriese. Zwar sind die Intels im gerade für Actionspiele und Simulationen bedeutenden Fließkomma-Bereich überlegen; andererseits bekommt man für das bei AMD eingesparte Geld fast schon wieder eine noch wichtigere 3Dfx-Grafikkarte dazu. Alles in allem haben die P55C-Chips auf jeden Fall das schlechtere Preis-Leistungs-Verhältnis. MG



Intels bessere Floating-Point-Leistung wird von vielen 3D-Spielen ausgenutzt.

AMD K6



Gemischte Gefühle bei AMD: Erstmals hat es die rührige Prozessorschmiede geschafft, mit ihren K6-Chips Intel in die Suppe zu spucken. Gleichzeitig wies die Bilanz für das dritte Quartal '97 angesichts der guten Abverkäufe unerwartet hohe Verluste aus. Gerüchte von Lieferengpässen machen die Runde, außerdem sei der Preiskampf für die mit ungleich bescheideneren finanziellen Mitteln ausgestattete Firma geradezu ruinös, so Branchenkenner. Den Käufer freut's, bekommt er doch eine echte, auf der Nx686-Architektur von NexGen basierende P6-CPU mit von Intel lizenzierter MMX-Technologie, die dennoch um einiges günstiger als die vom großen Konkurrenten ist.

Passendes Mainboard gefragt

Läßt man die im Vergleich zum Intel-Pendant schwache Fließkomma-Leistung außer acht, ist der K6-233 momentan der schnellste Prozessor, den es für Sockel-7-Boards gibt. Die Unterschiede innerhalb der Modellreihe liegen im Bereich des Üblichen. Der etwa 200 Mark billigere K6-200 ist keine zehn Prozent langsamer als sein großer Bruder und damit der ideale Prozessor für preiswerte und dennoch enorm schnelle Komplettsysteme. Ein Sonderfall ist die 233er CPU wegen ihrer außergewöhnlichen Kernspannung von 3,2 Volt. Die können größtenteils aber nur neuere Sockel-7-Hauptplatinen, vornehmlich mit Intels TX-Chipsatz ausgerüstet, bereitstellen. Wer sein System mit einem K6-233 ausrüsten will, benötigt deshalb mit großer Wahrscheinlichkeit gleich noch ein neues Mainboard. Dabei sollte man auf ausreichende Kühlung achten, da der Chip aufgrund der hohen Voltzahl enorm heiß wird. Der K6-200 ist da mit seinen 2,9 Volt Kernspannung unkritischer; weitverbreitete Boards wie das bewährte Asus P55T2P4 können diesen Prozessor im Gegensatz zum 233er Kollegen zudem problemlos aufnehmen.

Integer O.K., Fließkomma k.o.

Unbedingt die Finger von einem K6 lassen sollten Fans von id Softwares 3D-Engine. Die darauf basierenden Spiele wie Hexen 2, Quake 2, Sin, Half-Life oder Daikatana setzen wie kaum ein anderes Programm auf die Floatingpoint-Unit, die bei den AMDs zwar vorhanden, aber um einiges schwächer als bei den Intel-CPUs ist. Bei Hexen 2 war diese Schwäche so deutlich, daß auf einem K6-200 sogar mit 3Dfx-Karte die Grafik ab und zu gehörig ins Ruckeln kam. Kein Wunder, daß Programmierteam Raven vom AMD-Prozessor abrät. Wir tun dies keineswegs, da sich der K6 ansonsten als sehr schneller, stabiler Genosse erweist, der in vielen Bereichen die Nase vorne hat und teilweise sogar an die Geschwindigkeit eines Pentium II heranreicht. Im Gegensatz zum K5 kennt er auch keinerlei Kompatibilitätsprobleme mehr. Allerdings sollten Sie aus Performancegründen trotzdem darauf achten, daß Ihr BIOS den AMD explizit als solchen erkennt und unterstützt.

Zukunft gesichert

AMD besitzt keine Lizenz für den patentrechtlich geschützten Slot 1 von Intel (entsprechende Cross-Verträge über die gegenseitige Nutzung von Technologien liefen vor kurzem aus) und hat auch keine Lust, diese für teures Geld zu kaufen. Deswegen rechnen wir in den nächsten zwölf Monaten mit einer ganzen Latte neuer Sockel-7-CPUs. Den Anfang machten wohl neue K6, die mit bis zu 100 MHz Bustakt betrieben werden können. Anfang des nächsten Jahres erscheint dann der K6+, mit bis zu 366 MHz Taktrate, verbesserten Fließkomma- und MMX-Einheiten, sowie einem neuen, eigenen Befehlssatz, der 3D-Funktionen unterstützt. Wie es aussieht, steht sogar bereits die Unterstützung einiger Spielehersteller für diese neue Technik fest. Neu an dieser Prozessorgeneration ist auch, daß Fließkomma- und MMX-Befehle (die ja bislang reine Integer-Abläufe waren) gleichzeitig angesprochen werden können. Spätestens dieser Chip bedeutet für Intels MMX-Linie wohl endgültig das Aus. Zwar ist wegen der 100 MHz externem Takt auch hier in den allermeisten Fällen ein neues Mainboard nötig, das jedoch um einiges billiger kommt als ein entsprechendes Pentium-II-Pendant. MG



Trotz aufwendiger 3D-Engine benutzt unser GameStar-Benchmark nur Integer-Funktionen und läuft deshalb auf K6 schneller.

Intel Pentium II



Um den ursprünglich »Klamath« getauften Pentium II machte und macht Intel fast noch mehr Tamtam als um die ersten MMX-Prozessoren. Das muß auch so sein, weiß die angeblich so überlegene Chip-Generation doch technisch nur wenig zu beeindrucken. Im Prinzip handelt es sich um eine Kombination aus MMX- und Pentium-Pro-Technologie, die in einer mehr an ein Videospielmodul denn an einen Prozessor erinnernden SEC-Kassette ihren Platz findet. Darin befinden sich zwei Gehäuse, die mit der CPU (inklusive 32 KByte L1-Cache) und einem vom Bustakt des sonstigen Systems unabhängig laufenden L2-Cache von zumeist 512 KByte Größe bestückt sind. Der schiebt seine Daten mit halbem Prozessortakt, also zwischen 116,5 und 150 MHz, auf die Leiterbahn, was einen Teil des Performancegewinns gegenüber Sockel-7-Prozessoren erklärt, deren L2-Cache größtenteils mit 66 MHz arbeitet.

Schneller Brüter

Ein Pentium-II-Chip wird trotz der wirkungsvollen Netzteil-Lüfter moderner ATX-Systeme extrem heiß, weshalb er einen gewaltigen, passiven Kühlkörper verpaßt bekam. Unserer Erfahrung nach sollten Sie zur Sicherheit in einen Aktivlüfter investieren, um an den guten Leistungen lange Freude zu haben. In keiner Disziplin gaben sich die PII-Chips eine Blöße: Ob Integer oder Gleitkomma – bei jeder Anwendung und bei sämtlichen Testprogrammen konnten sich die neuen Pentiums durchsetzen, auch der 233er gegen seine gleichgetaktete Konkurrenz. Auffällig war, daß das mittlere Modell, der Pentium 266, mit seinen Meßwerten näher am großen als am kleinen Bruder lag. Er bietet somit insgesamt das beste Preis-Leistungsverhältnis. Nichts Negatives können wir über die Verbindung Intel LX-Chipsatz/ schnelle SDRAM-Bausteine berichten: Alles lief stabil, keinerlei Inkompatibilitäten oder rätselhafte Abstürze traten bei uns auf. Außerdem dreht der LX-Chipsatz erst in den nächsten Monaten richtig auf, er unterstützt nämlich sowohl den doppelt so flotten Ultra-DMA-Standard bei Festplatten als auch den AGP (Advanced Graphics Port) bei Grafikkarten. Für beide wird es aber wohl erst in den nächsten Monaten soweit sein, die potentiellen Geschwindigkeitsvorteile richtig ausnützen zu können.



In Verbindung mit einer Riva128-Grafikkarte von Diamond kam der Pentium II beim Winbench 97 zu Traumwerten.

Elektronischer Sparstrumpf

Das Hobby Pentium II ist ein äußerst teures: Mit Preisen im Bereich von 1.100 Mark für den 233er bis hin zu über 2.000 Mark für das Spitzenmodell fangen die Ausgaben erst an. Dazu kommt dann noch ein spezielles Mainboard, das im Schnitt 250 Mark teurer als die entsprechende Sockel-7-Ausführung ist. Gerade der P2/ 300 erreicht dieses Jahr wohl nicht mehr erschwingliche Regionen; dagegen sollen noch heuer gut ausgestattete Komplettrechner mit 233er-CPU für deutlich unter 4.000 Mark unter den Christbäumen landen. Intel werkelt indes fleißig dran, daß Interessenten auch 1998 nicht so schnell wissen werden, ob sie nun ein Pentium-II-System kaufen sollen oder nicht. Nach den bisherigen Fahrplänen ist für die momentan verkauften LX-Boards bei 333 MHz schon wieder Schluß. Zwar soll es für den Slot 1 noch Prozessoren bis zu 450 MHz geben; die arbeiten aber bereits mit 100 MHz Bustakt, wofür dann der Intel-BX-Chipsatz zum Einsatz kommt. Da der P2/333 für das 1. Quartal 98 geplant ist, heißt das nichts anderes, als daß die momentanen LX-Hauptplatinen vermutlich bereits in einem halben Jahr keinen dann aktuellen Prozessor mehr abbekommen.

Lieber abwarten!

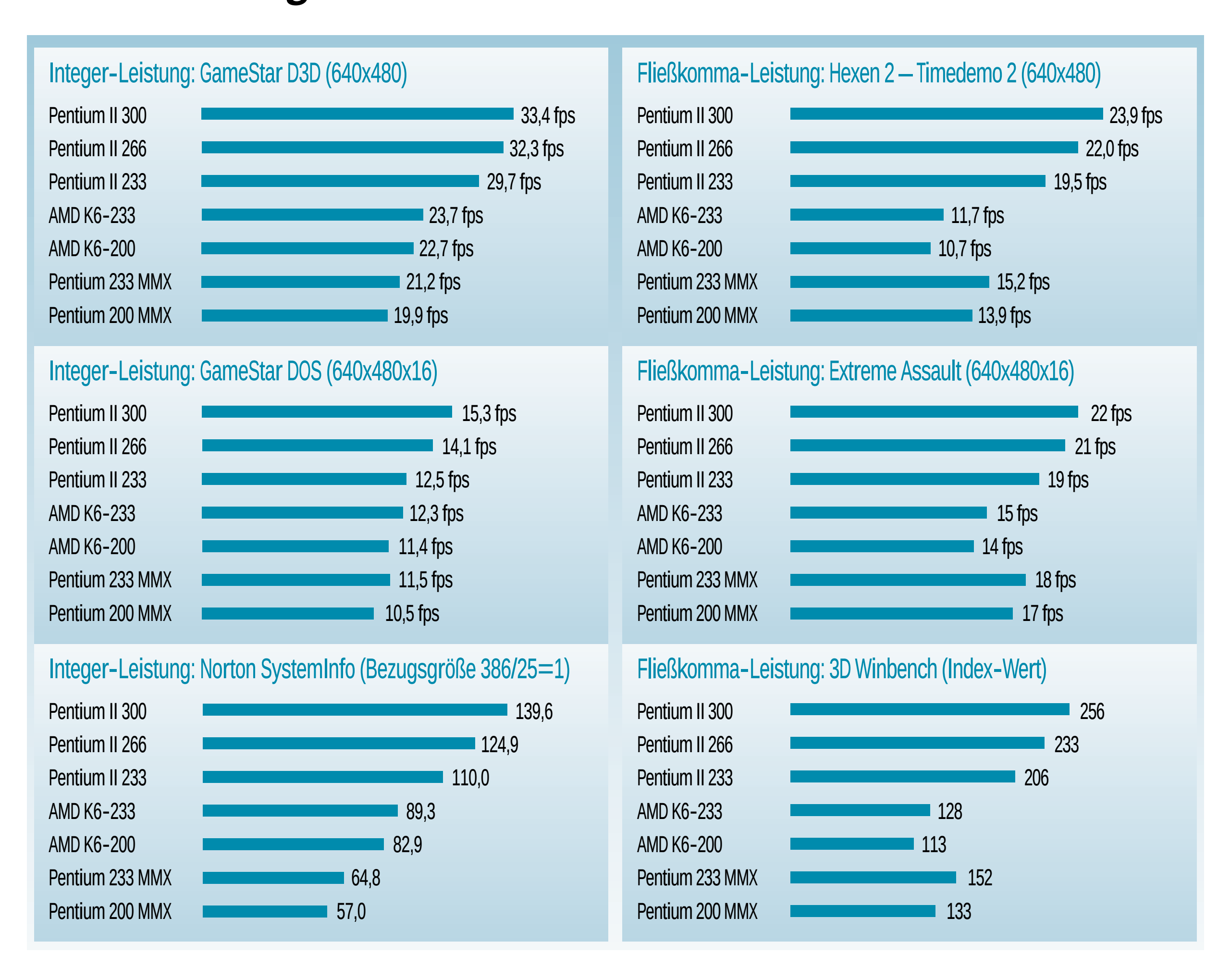
Der Umgang mit den Pentium-II-Rechnern hat beim Testen ohne Zweifel viel Spaß gemacht. Ruhigen Gewissens empfehlen können wir aber zumindest das überteuerte 300-MHz-Modell zur Zeit nicht. Etwas besser sieht es bei den kleineren Chips aus. Sie stecken inzwischen in dem einen oder anderen bezahlbaren Rechner, wobei der niedrige Preis aber manchmal zu Lasten der sonstigen Ausstattung geht. MG

Zahlen und Fakten

Die wichtigsten Daten der sieben Testkandidaten im Überblick.

Modell	K6 PR 200	K6 PR 233	Pentium 200 MMX	Pentium 233 MMX	Pentium II 233	Pentium II 266	Pentium II 300
Hersteller	AMD	AMD	Intel	Intel	Intel	Intel	Intel
Taktfrequenz MHz	200	233	200	233	233	266	300
CPU-Sockel	Socket 7	Socket 7	Socket 7	Socket 7	Slot 1	Slot 1	Slot 1
Transistoren (Mio.)	8,8	8,8	4,5	4,5	7,5	7,5	7,5
L1-Cache (KByte)	64	64	32	32	32	32	32
L2-Cache (KByte)	bis 1.024	bis 1.024	bis 1.024	bis 1.024	512	512	512
L2-Taktfrequenz (MHz)	66	66	66	66	116,5	133	150
Kernspannung (Volt)	2,9	3,2	2,8	2,8	2,8	2,8	2,8
Max. Leistungsaufnahme (Watt)	20	29	16	18	35	38	43
Max. Stromaufnahme (Ampère)	7,5	9,5	5,7	6,7	k. A.	k. A.	k. A.
Straßenpreis	ca. 460 Mark	ca. 680 Mark	ca. 560 Mark	ca. 880 Mark	ca. 1.250 Mark	ca. 1.450 Mark	ca. 2.000 Mark
Versandhandel	ca. 380 Mark	ca. 570 Mark	ca. 490 Mark	ca. 770 Mark	ca. 1.080 Mark	ca. 1.300 Mark	ca. 2.000 Mark

Benchmark-Ergebnisse



Mehr Leistung zum Nulltarif.

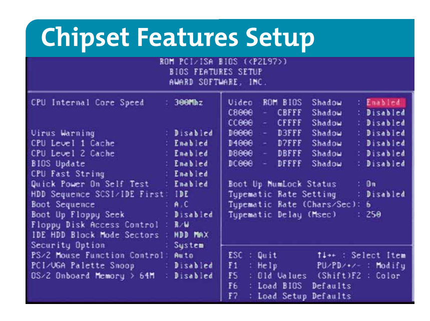
BIOS-Leitfaden

Damit ein moderner Computer seine volle Leistungsfähigkeit entfalten kann, muß das Rechner-Setup optimal konfiguriert sein. Wir zeigen Ihnen, wie's funktioniert.

Je schneller der Prozessor, desto mehr Leistung kann durch falsche BIOS-Einstellungen verloren gehen. Anhand des mit Abstand weitverbreitetsten Award-BIOS erklären wir die wichtigsten Punkte, auf die Sie für optimale Performance achten müssen. Unser Leitfaden orientiert sich am Setup des Asus-P2L97-Boards; Ihres kann im Einzelfall davon abweichen. Auf den Webseiten der Hersteller finden Sie in regelmäßigen Abständen übrigens BIOS-Updates, oft zusammen mit der ausführlichen Beschreibung der neuen Features.

Achtung! Setup-Korrekturen immer Schritt für Schritt ausführen und zwischendurch überprüfen, ob der Rechner noch bootet. Ist das nicht mehr der Fall, können Sie im BIOS mit der F7-Taste (»Load Setup Defaults«) die alten Setup-Grundeinstellungen restaurieren. Bootet Ihr PC danach immer noch nicht, müssen Sie mit der F6-Taste (»Load BIOS Defaults«) auf Setup-Einstellungen zurückgreifen, mit denen der Computer sicher hochfährt. Allerdings wird das System dadurch gebremst; erneute BIOS-Optimierungen sind unumgänglich.

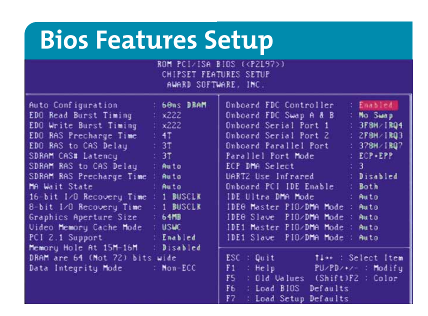
Chipset Features Setup



Chipset Features Setup

Auto Configuration: Das BIOS erkennt normalerweise automatisch den vorhandenen Speicher-Typ. Ist dies nicht der Fall, kann hier von Hand zwischen 60ns und 70ns DRAM umgeschaltet werden.
Video Memory Cache Mode: Die Einstellung »USCW« (uncacheable, speculative write combining) kann dank einer neuen Cache-Technik auf die Grafikgeschwindigkeit enorme Auswirkungen haben und zum Beispiel DOS-Spielen einen gewaltigen Schub verpassen. Sollte es jedoch zu Boot-Problemen kommen, muß die Einstellung auf »UC« zurückgesetzt werden.
PCI 2.1 Support: Für PCI-2.1-Tauglichkeit des Systems muß diese Einstellung auf »Enabled« stehen.

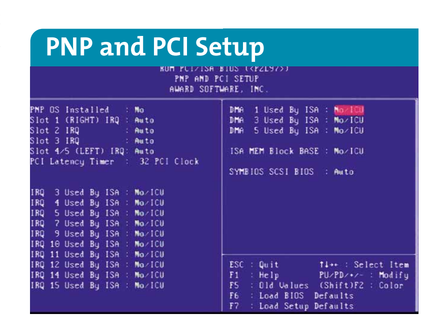
Bios Features Setup



BIOS Features Setup

CPU Internal Core Speed: Sollten Sie auf Ihrem Board vergeblich die Jumper zur Einstellung von Prozessor- und Bustakt gesucht haben: Langsam setzt sich die Prozessor-Konfiguration per Setup durch. Hier ab und zu mal nachchecken, ob die Angaben noch mit dem tatsächlichen Prozessortakt übereinstimmen. Wenn Sie den Wert auf »Manual« setzen, können Sie analog zu den üblichen Jumpern den Bustakt und das Verhältnis von Bustakt zu interner Taktrate von Hand einstellen.
CPU Level 1 Cache: Damit kann der Level 1 Cache abgeschaltet werden. Darauf achten, daß diese Option im Normalfall auf »Enabled« steht, da die Rechnergeschwindigkeit sonst arg leidet.
CPU Level 2 Cache: Hier gilt exakt das Gleiche wie für den Level 1 Cache.
CPU Fast String: Sollte für maximale Leistung ebenfalls auf »Enabled« stehen.
Deturbo Mode: Ersetzt im Prinzip den klassischen Turbo-Schalter am Gehäuse. Im Normalfall sollte diese Option auf »Disabled« stehen.
HDD Sequence SCSI/IDE First: Bei gleichzeitiger Verwendung von IDE- und SCSI-Festplatten kann man hier das bevorzugte System zum Booten bestimmen, um zum Beispiel verschiedene Betriebssysteme zu verwenden.
IDE HDD Block Mode Sectors: Ermöglicht Multisektoren-Transfers bei IDE-Festplatten und stellt somit deren maximale Leistung sicher. Bis auf ältere Modelle unterstützen fast alle IDE-Platten den »HDD MAX«-Modus.
PS/2 Mouse Function Control: Steckt eine PS/2-Maus am Rechner, muß diese Funktion auf »Enabled« oder »Auto« stehen; damit wird der Interrupt 12 für die Maus reserviert.
PCI/VGA Palette Snoop: Manche Grafikkarten, die nicht dem VGA-Standard entsprechen, haben in seltenen Fällen Schwierigkeiten mit der korrekten Farbdarstellung. Mit »Enabled« sollte dieses Problem behoben sein, ansonsten auf »Disabled« stehen lassen.

PNP and PCI Setup



PNP and PCI Setup

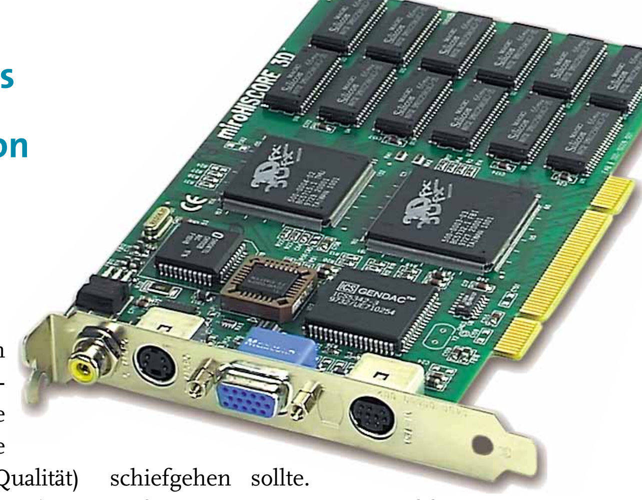
PNP OS Installed: Dieser Schalter bestimmt, ob BIOS (»No«) oder ein PNP (Plug-and-Play)-fähiges Betriebssystem (»Yes«) den PCI Slots ihre jeweiligen Interrupts zuweist.
PCI Latency Timer: Für maximale Performance sollten Sie bei den meisten Boards diesen Parameter auf »32 PCI Clock« einstellen. MG

Höchstpunktzahl

Miro Hiscore 3D



Wenn eine neue 3D-Karte trotz ihres ein Jahr alten Grafikchips noch Aufsehen erregt, muß sie schon etwas Besonderes bieten.



Die Hiscore 3D ist im Prinzip die eingedeutschte Version der hierzulande nicht erhältlichen Canopus Pure 3D. Die Karte mit dem bestens bewährten Voodoo-Graphics-Chipsatz von 3Dfx fällt gleich durch mehrere Besonderheiten auf.

Mehr Texturspeicher

Als erstes 3Dfx-Modell auf dem deutschen Markt weist die Miro 4 MByte Texturspeicher auf. Die 2 MByte aller bisherigen Voodoo-Karten waren der Flaschenhals dieses ansonsten hervorragenden Konzepts. Entweder beschränkten sich die Programmierer bei der Größe und Auflösung (und damit der Qualität) der Texturen, oder es wurde viel nachgeladen, was auf die Performance drückt. Allerdings sind die 2 MByte zusätzlichen Speichers momentan so gut wie nutzlos. Wir fanden – bis auf G-Police – trotz angestrengter Suche keine Programme, die automatisch den größeren Anzeigespeicher für schnellere oder schönere Optik genutzt hätten. Für die Zukunft sind allerdings eine ganze Menge Spiele (unter anderem Quake 2) angekündigt, mit denen die Hiscore und ihre 4 MByte Texturspeicher erst richtig zur Hochform auflaufen. Prinzipiell lag die Karte bei den Benchmarks – ein paar Zehntel Frames hin oder her – auf dem Niveau der 3Dfx-Konkurrenz.

TV-Ausgang

Zweites Merkmal ist der integrierte TV-Ausgang. Per S-VHS- oder Composite-Videokabel können Sie damit 3Dfx-Spiele auch über die Glotze spielen; der Monitor kann parallel weiter in Betrieb bleiben. Sogar das normale 2D-Signal läßt sich auf dem Fernseher ausgeben. Bei unseren Testläufen funktionierte das wunderbar. Das Bild kommt zwar nicht an die Schärfe eines Monitors heran, ist aber beispielsweise dem eines Nintendo 64 allemal überlegen.

Übers Windows-Kontrollpanel können Sie die Hiscore bequem bis auf 60 MHz hochtakten; Miro übernimmt dafür auch die Garantie, falls etwas schiefgehen sollte.

Auf unserem Testsystem (P166 MMX mit Asus P55T2P4 Mainboard, 32 MByte RAM, IBM DCAS-34430 Festplatte) lief die Karte allerdings nur bis 58 MHz stabil, außerdem wird unserer Meinung nach der Nutzen des bei Freaks höchst beliebten Hochtaktens überschätzt. Nützlicher ist da schon ein weiteres Dialogfeld: Per Mausklick können Sie die Hiscore von ihren Aufgaben entbinden. Das ist insofern praktisch, als zum Beispiel Riva128-Modelle in einem High-End-System unter Direct3D noch schneller als die Miro sind; kann man die 3D-Karte im Spiel jedoch nicht manuell auswählen, kommt automatisch immer das 3Dfx-Board zum Zuge. MG

Modell:	Hiscore 3D
Hersteller:	Miro
Handbuch:	keine Wertung (Vorserienmodell)
Grafikchip:	3Dfx Voodoo
Bildspeicher:	2 MByte EDO-RAM, 35 ns
Texturspeicher:	4 MByte EDO-RAM, 35 ns
RAMDAC:	135 MHz
Spiele-APIs:	Direct 3D, Glide, OpenGL
Spiele-Unterstützung:	sehr gut
Mitgelieferte Spiele:	keines
Benchmarks:	
GameStar:	
640x480:	20,6 fps
800x600:	18,5 fps
Microsoft D3D-Test:	
Füllrate:	28,1 Mpps
Durchsatz:	354 Kpps
3Dfx-Native:	
GLQuake:	29,2 fps
Extreme Assault:	31 fps
Gesamtnote:	1,6

Miro Hiscore 3D

Typ: 3D-Zusatzkarte mit Voodoo-Chip
Hersteller: Miro
Preis: ca. 380 Mark
Hotline: 01805/22 54 50
Homepage: http://www.miro.de

Pro	Kontra
• sehr schnell • TV-Ausgang • 4 MByte Texturspeicher	• kein Spiel mitgeliefert

Fazit: Momentan die zukunftssicherste 3Dfx-Karte - und die einzige mit TV-Ausgang. Unsere Empfehlung.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Formula 1 Racing Wheel im Test

Eine runde Sache

Anschnallen und losbrausen: Ein Edel-Lenkrad verspricht neue Bestzeiten für Rennpiloten.



Das neue Referenzlenkrad mit Gaspedal und Bremse. Zwei frei belegbare Buttons befinden sich direkt auf dem Lenker.

Jeder, der schon mal an seinem PC ein paar Runden vor einem Rennspiel verbracht hat, wird schnell gemerkt haben, daß weder Joystick noch Tastatur ein ideales Steuermedium sind. Vor allem anspruchsvolle Simulationen, wie Microproses Grand Prix 2, schreien geradezu nach einem ordentlichen Lenkrad. Thrustmasters Formula 1 Racing Wheel soll nun die Thronfolge des bisherigen Referenzlenkers Formula T2 aus dem gleichen Hause antreten.

Einfache Montage

Schon beim Auspacken machen sich die ersten Unterschiede bemerkbar. So ist das Lenkrad jetzt vom Werk aus schon auf der Unterlage montiert. Außerdem sind die beiden frei belegbaren Knöpfe direkt in der Mitte des Rades positioniert, statt daneben. Auch die Befestigung am Tisch geht leichter von der Hand. Die Schraubklemmen lassen sich frei um die Horizontale drehen, wodurch sie auch dann noch Halt finden, wenn eine Querstrebe den Platz unter dem Tisch einschränkt. Wenn Sie das Formula 1 Racing Wheel nur mit DOS-Spielen nutzen, ist kein Installationsvorgang mehr nötig. Unter Windows 95 müssen Sie das mitgelieferte Programm Pro Panel installieren, damit Sie das Lenkrad und die Pedale kalibrieren und testen können. Allerdings gibt es Probleme mit DirectX 5 (siehe Extrakasten).

Achtung, Probleme mit DirectX 5

Während unserer Tests mußten wir feststellen, daß das Formula 1 Racing Wheel auf einigen Systemen unter Windows 95 nicht erkannt wurde. Des Rätsels Lösung scheint bei den Soundkarten zu liegen. Wenn Sie DirectX 5 installiert haben und eine Soundkarte benutzen, die den Joystickport nicht automatisch an schnelle Rechner angleicht (in unserem Fall eine Soundblaster AWE 64) werden bestimmte Widerstandswerte zu hoch und blockieren den Port. Dieses Problem ist sowohl Microsoft als auch Thrustmaster bekannt und kann auch bei Lenkrädern anderer Hersteller auftreten. An einer Lösung wird derzeit mit Hochdruck gearbeitet. Wenn Sie DOS-Spiele benutzen (auch unter Windows 95) tritt der Fehler nicht auf.

Die Stunde der Wahrheit

Einmal in Aktion, zeigte sich Thrustmasters neues Luxuslenkrad von seiner besten Seite. Egal ob Bleifuss Rally oder Grand Prix 2, stets steuerten wir unseren Rennwagen äußerst präzise über den Parcours. Allerdings ist die Lenkung etwas stramm (ähnlich wie bei einem Kart). Das Gaspedal ist nun erheblich leichtgängiger als die Bremse, was sich im Praxisbetrieb sehr angenehm bemerkbar machte. Außerdem hat der Schaltknüppel endlich zwei eindeutige Druckpunkte beim Rauf- und Runterschalten. Und die Pedale rutschen dank Gumminoppen so gut wie nie weg.

Rundum gelungen

Mit dem Formula 1 Racing Wheel ist es Thrustmaster gelungen, das ohnehin schon sehr gute Modell T2 nochmal zu verbessern. Zu bemängeln wäre lediglich, daß sich das Rad nicht in seiner Neigung verstellen läßt. Doch das bietet bislang auch keiner der Konkurrenten. Ein besseres PC-Lenkrad werden Sie derzeit nicht finden. MIC

F 1 Racing Wheel

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	ca. 290 Mark
Hotline:	0271/48 89 430
E-Mail:	techde@thrustmaster.com

Pro	Kontra
• gute Verarbeitung • präzise Steuerung • klarer Druckpunkt der Gangschaltung	• nicht in der Neigung verstellbar • DirectX-5-Probleme

Fazit: Das mit großem Abstand beste PC-Lenkrad, das Sie zur Zeit kaufen können.

GameStar Gesamtnote: 1,7

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs auf den Nägeln? Dann schreiben Sie uns per Brief unter dem Stichwort»TECHtelmechtel«, oder per E-Mail an tech@gamestar.de

VOODOO-RUSH

Ich will mir demnächst einen neuen Rechner kaufen, am liebsten mit einer Voodoo-Rush-Grafikkarte. Dazu hätte ich aber noch ein paar Fragen:
1. Ist der Voodoo-Rush-Chipsatz wirklich soviel langsamer als der Voodoo-Graphics auf den Add-On-Boards?
2. Wie sieht es mit den möglichen Auflösungen und der Bildqualität aus?
Martin Salastowitz

GameStar: Prinzipiell ist der Voodoo-Rush-Chipsatz keine schlechte Wahl; weniger gut sieht's allerdings mit dem bislang auf allen Boards verwendeten 2D-Chip von Alliance aus. Er ist nicht gerade eine Zierde seiner Zunft und hielt – da nicht jeder beliebige 2D-Chip zusammen mit dem Voodoo-Rush verwendet werden kann – diverse Hersteller von einem Voodoo-Rush-Modell ab. Zu Ihren Fragen :
1. Nach unseren Erfahrungen ist der Voodoo-Rush, je nach Anwendung, zwischen 10 und 40 Prozent langsamer als ein Voodoo-Graphics-Chipsatz. In absoluten Werten gehört er dennoch zu den besseren 3D-Prozessoren, weshalb Sie bei vielen Spielen kaum einen Unterschied bemerken.
2. Hier ist er herkömmlichen 3Dfx-Chips sogar überlegen. Da sich 2D- und 3D-Teil bei Voodoo-Rush-Karten bis zu 6 MByte Bildspeicher teilen, sind bei 3D-Spielen theoretisch bis zu 1024 mal 768 Bildpunkte möglich – und das auch im Fenster. Da die Rush-Karten außerdem kein Durchschleifkabel von der 2D- zur 3D-Karte benötigen, erfahren Spiele über den Voodoo-Rush-Chip keinerlei Minderungen bei der Bildqualität.



Grafikkarten mit dem Voodoo-Rush-Chip sind nicht so schnell wie 3Dfx-Zusatzboards.

DIRECTX 5.0

Ich hätte eine Frage bezüglich der CD 11/97. Was bedeutet bei der darauf befindlichen DirectX-5-Version das »Runtime«? Reicht das für Spiele, die DirectX 5.0 benötigen?
Heinz Sap

GameStar: Runtime-Version bedeutet tatsächlich, daß dieses DirectX alles enthält, was für die Ausführung von Programmen nötig ist. Allerdings gibt es noch ein wesentlich umfangreicheres DirectX-5.0-SDK (Software Developers Kit), das Programmierer von DirectX-Spielen benötigen.

MONITORE

Ich besitze einen 15-Zoll-Monitor, der höchstens Auflösungen von 800 mal 600 Pixeln flimmerfrei darstellen kann. Lohnt sich da überhaupt der Kauf einer 3Dfx-Karte?
Heinz Aigner

GameStar: Falls die Frage lautet, ob Sie das Auflösungsproblem damit beheben können, ist die Antwort ganz klar: nein. Das Problem liegt tatsächlich am Monitor, der bei Auflösungen jenseits der 800 mal 600 einfach nicht mehr genügend Leistungsreserven für ein flimmerfreies Bild hat. Andersrum gibt es überhaupt kein Problem: Die Voodoo-Karte mit 3Dfx-Chipsatz läßt sich an Ihrem Monitor betreiben, da der Bildspeicher von 3Dfx-Modellen sowieso nur für Auflösungen bis zu 800 mal 600 Bildpunkten reicht. Und sogar die werden nur in den wenigsten Fällen ausgenutzt, denn die meisten Spiele laufen bei 640 mal 480 Punkten.

FORSAKEN-DEMO

Ich kriege trotz 3Dfx-Karte und installiertem DirectX 5.0 Ihr Forsaken-Demo nicht zum Laufen. Statt dessen erhalte ich folgende Fehlermeldung: »InitTitle[]InitDInput[]failed«.
Jörg Schmidt



Falls die Demo streikt, kann es am Joystick liegen.

GameStar: Die Lösung des Problems ist verblüffend einfach: Ziehen Sie den Joystick aus dem entsprechenden Port. Da der Freudenknüppel nicht gebraucht wird, unterlief den Programmierern anscheinend ein DirectInput-Fehler, auf den sie nicht weiter achteten.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per Email an:

tech@gamestar.de

Nur vom Besten: die GameStar-Referenzliste für Hardware

Einkaufsführer Hardware

Grafikkarten

3Dfx-Karte mit Zukunft: Miro HiScore 3D

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore 3D	1,6	380 Mark	NEU	05 31/2 11 30	3Dfx-Zusatzboard mit 4 MByte Texturspeicher
2	Diamond Viper V330	1,6	380 Mark	10/97	0 81 51/26 63 30	Sehr schnelle 2D/3D-Karte
3	Elsa Victory Erazor	1,6	390 Mark	10/97	02 41/60 60	Sehr schnelle 2D/3D-Karte
4	Diamond Monster 3D	1,7	350 Mark	10/97	0 81 51/26 63 30	3Dfx-Zusatzboard
5	Gi Maxi Gamer 3Dfx	1,7	330 Mark	10/97	02 11/3 38 00 33	3Dfx-Zusatzboard

Soundkarten

Läuft mit jedem Spiel: Soundblaster AWE64 Gold

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	400 Mark	11/97	0 89/9 57 90 81	Beste Kompatibilität, umfangreiche Software
2	Ensoniq Audio PCI	1,6	170 Mark	11/97	0 60 74/8 91 50	Überragendes Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	200 Mark	11/97	0 89/9 57 90 81	Beste Kompatibilität, günstiger Preis
4	Gi Maxi Sound 64 Home St. PnP	1,8	420 Mark	11/97	02 11/3 38 00 33	Sehr gute Allround-Karte
5	Terratec Maestro 32/96	1,9	380 Mark	11/97	0 21 57/81 79 14	Üppige Ausstattung, gute Technik

CD-ROM-Laufwerke

Schnelles 24fach-Laufwerk: Teac CD-524E

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-524E (24fach)	1,6	200 Mark	–	06 11/71 58 54	Rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
2	Pioneer DR-A24X (24fach)	1,7	200 Mark	11/97	0 21 54/91 33 59	Sehr schnell, gute Fehlerkorrektur
3	Samsung SCR-2030 (20fach)	1,8	180 Mark	–	0 18 01/2 12 13	Preiswert, gute Fehlerkorrektur
4	Mitsumi FX-240 (24fach)	1,9	200 Mark	–	0 18 05/21 25 30	Solides Atapi-Laufwerk
5	Sony CDU 611-2R (20fach)	1,9	200 Mark	NEU	0 23 89/95 10 47	Sehr gute Fehlerkorrektur

CD-Brenner

Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R50s

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-R50S	1,9	960 Mark	–	06 11/71 58 54	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
2	Yamaha CDR-400t	2,0	900 Mark	–	0 41 01/30 33 13	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
3	Yamaha CDR-400c	2,0	950 Mark	11/97	0 41 01/30 33 13	Bis auf den Caddy baugleich mit dem CDR-400t
4	Mitsumi CR-2600TE	2,5	700 Mark	–	0 18 05/21 25 30	Gutes Atapi-Gerät
5	Sony CDU-926S	2,5	600 Mark	–	0 23 89/95 10 47	Preisgünstiger SCSI-Brenner

Moderne Highend-Spiele benötigen für maximalen Spielspaß meist spezielle Hardware. Deshalb scheuen wir keine Mühen, um für Sie in aufwendigen und langwierigen Tests das beste Equipment aus dem riesigen Angebot herauszufischen. Selbstverständlich wird diese Liste ständig aktualisiert, damit Sie immer über alle Referenz-Produkte auf dem laufenden bleiben.

17-Zoll-Monitore

Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p	1,7	1.600 Mark	–	0 61 96/58 28 00	Exzellente Bildqualität
2	Eizo Flexscan F56	1,8	1.600 Mark	–	0 21 53/73 34 00	Gutes Bild, hohe Ergonomie
3	Elsa Ecomo 17H97	2,0	1.500 Mark	–	02 41/6 06 51 12	Guter Allrounder
4	Philips Brilliance 107A	2,0	1.650 Mark	–	0 89/96 27 40	Überzeugende Qualität
5	Iiyama MF-8617T	2,1	1.250 Mark	11/97	0 89/9 00 05 00	Niedriger Preis, gute Qualität

Gamepads

Top-Technik: Gravis Gamepad Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Gravis Gamepad Pro	1,8	80 Mark	–	01 30/81 06 54	Ausgereifte Technik, Y-Kabel mitgeliefert
2	Microsoft SideWinder	1,8	80 Mark	–	0 18 05/67 22 55	Ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
3	Interact 3D Program Pad	2,0	70 Mark	–	0 42 87/12 51 13	Programmierbar, Gute Ergonomie
4	Saitek X 6-31 M	2,3	30 Mark	–	0 89/54 61 27 10	Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Gravis Gamepad	2,4	40 Mark	–	01 30/81 06 54	Preiswerter Klassiker, präzise Steuerung

Joysticks bis 100 Mark

Für alle Fälle: Microsoft SideWinder 3D Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder 3D Pro	1,7	90 Mark	–	0 18 05/67 22 55	Überragende Präzision, reichhaltig ausgestattet
2	CH F-16 Flightstick	1,9	80 Mark	–	0 21 31/96 51 11	Sehr ergonomisch, Präzise Technik
3	Gravis Blackhawk	2,0	90 Mark	–	01 30/81 06 54	Ergonomische Grifform, Allroundtalent
4	Logitech Wingman Digital	2,2	80 Mark	–	–	Stabile Konstruktion, überragende Ergonomie
5	Gravis Analog Pro	2,3	50 Mark	–	01 30/81 06 54	Robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark

Referenz-Lenkrad: Thrustmaster Formula 1

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Combatstick	1,7	130 Mark	–	0 21 31/96 51 11	Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
2	Microsoft Force Feedback Pro	1,7	300 Mark	10/97	0 18 05/67 22 55	Force-Feedback-Technik
3	Thrustmaster F-16TQS	1,8	300 Mark	–	02 71/4 88 94 30	Hervorragende Verarbeitung, sehr präzise
4	Saitek X36	2,0	300 Mark	–	0 89/54 61 27 10	Programmierbare Flightstick-Throttle-Kombi
*	Thrustmaster Formula 1	1,6	250 Mark	NEU	02 71/4 88 94 30	rundum verbessertes Toplenkrad

* außer Konkurrenz. Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das »PC Welt«-Testlabor.

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Marketing GmbH	156/157	70	02602/160005	02602/160010	http://www.online.de
Acclaim Entertainment GmbH	41, 21	9, 10	089/2366240	089/23662430	http://www.acclaim.de
ARI DATA CD GmbH	149	1	02154/94760	02154/947642	arilange@aol.com
B + D Verlag GmbH	234	83	040/4800070	040/48000777	http://www.blondmag.com
BMG Interactive	171	81	089/41360	089/4136700	http://www.bmg.de
Bomico GmbH	110/111,23,38/39,27, 45,53,58/59,139, 6/7, 311	40,24,39,43,55, 57,56,42, 41, 104	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Call & Play	275	14	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
Codemasters	136	27	++44/1926816011	++44/1926817595	http://www.touringcar.com
Com-Soft Versandhandel	315	88	04344/41777	0434441779	*comsoft#
ComputerProfis GmbH	293/294/295	105	06155/600606	06155/600616	http://www.keine Angabe
Creative Labs GmbH	47	21	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Data Becker GmbH	71,135,209,219	33,34,37,32	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Deutsches SportFernsehen	317	15	089/960660	089/960661009	http://www.dsf.de
Egmont Interactive GmbH	95	26	0711/7971521	0711/7971529	http://www.egmont.de
Eidos Interactive GmbH	42,72/73,220/221,88/89	6,48,50,101	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Electronic Arts Germany	83	20	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
ELSA	19	77	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
expert	96/97	67	0511/78080	0511/7808178	http://www.expert.org
Funsoft Holding GmbH	199,201,203	4	02131/965499	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	229	66	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Gateway 2000	32/33	-	++44171/4976000	++44171/4976200	keine Angabe
Guillemot International GmbH	133	73	0211/338000	0211/3380020	http://www.guillemot.com
HAPI GbR Handelshaus	305	91	02582/1460	02871/7067	keine Angabe
Hasbro Interactive	10/11	75	040/39929393	040/39929395	http://www.hasbro.com
Hegener + Glaser AG	143	23	089/5467570	089/54675741	http://www.saitek.de
Highway to Hell	101	106	030/69040760	030/6911071	http://www.highway-to-hell.de
Hint Shop	195	16	02205/910313	02205/910314	http://www.vo.lu/hint-shop
Intermedia PC-Hotline	311	61	0190/880099		keine Angabe
INTOS ELECTRONIC	311	102	06403/70330	06403/703370	keine Angabe
Jazz	102	76	++1408/7278900	++14087279092	keine Angabe
Joysoft GmbH	125	92	0221/9486100	0221/94861021	http://www.joysoft.de
Koch Media GmbH	181,55,127	86,85,84	089/857950	089/85795160	http://www.kochmedia.com
Kranz Versand, Theo	99	100	0931/571601	0931/571602	keine Angabe
Magix Software GmbH	196	47	089/743580	089/7691041	http://www.magix.net
MATROX Electronic Systems	3.,4.,5.,6. US	59	089/6144740	089/6149743	ftp://ftp.matrox.com/pub/mga
Media Point	51	60	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media World	93	99	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
MEGATEC Computer	151	112	05226/987813	05226/987812	megatec-computer@t-online.de
Messe München GmbH	76	79	089/51070	089/5107312	http://www.systems.de
Microsoft GmbH	28/29,49	82,97	089/31760	089/31765700	keine Angabe
Miekro Multimedien GmbH	195	22	0531/2446060	0531/2446095	keine Angabe
miro Computer Products AG	152	80	0531/21130	0531/211399	http://www.miro.de
Motor Presse Verlag	204	74	0711/1820	0711/1840	http://www.motor-presse-online.de
MPS Software Distribution	163,173,281,307	29,30,110,111	0521/9665444	0521/9665449	http://www.microprose.com
Multimedia Soft	311	12	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
MVG	289	103	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Novalogic Ltd.	223	28	++44/1714051777	++441714053636	keine Angabe
Okay Soft	195	98	09674/1279	09674/1294	okaysoft@t-online.de
PA Pearl Agency	239-270	-	07631/3600	07631/360444	http://www.pearl.de
PC-WELT	226	-			
Playsoft	305	113	06421/94100	06421/47526	http://www.playsoft.de
Psygnosis Deutschland GmbH	15	11	069/6690120	069/66901212	http://www.psygnosis.de
Ravensburger Interactive	176/177	38	0751/861109	0751/861941	http://www.ravensburger.de
Reason Computer	305	87	05137/92557	05137/92558	http://www.cyberhost6.net/wspro/reason
Samsung Electronics	17	78	06196/660	06196/661855	http://www.samsung.de
Sega	159	96	040/229380	040/22938100	http://www.sega.com
Siemens AG	117	51	089/72236694	-	http://www.siemens.de/pn/ke
Sierra Coktel Deutschland	193,107,161,80/81,301,207	3,31,63,62,65,64	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	164	69	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Software 2000	120/121	58	0190/572000	04521/800430	http://www.software2000.de
Symantec Deutschland GmbH	205	93	02102/74530	02102/74922	http://www.symantec.com
TAKE US	131,115	5,13	05241/48080	05241/480848	info@activision.de
TerraTec Electronic GmbH	231,233,	7,8	02157/81790	02157/817922	http://www.terratec.de
TM-Thrustmaster	191	94	08161/871083	08161/871084	74437.1527@compuserve.com
TopWare	2. US	68	0621/48050	0621/4805200	http://www.topware.com
UbiSoft Entertainment	36,145	44,45	0221/3380074	0221/3380051	http://www.keine Angabe
Virgin	13, 24/25	25, 46	040/391010	040/391517	http://www.vid.de
Wial Versand	285	49	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	225	95	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)

Redaktion: Martin Deppe (md), Michael Galuschka (mg), Michael Schnelle (mic), Peter Steinlechner (ps), Trainee: Rüdiger Steidle

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

CD-ROM- und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc) (ständiger freier Mitarbeiter)

Freie Autoren dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (hl), Magnus Kalkuhl

Grafik und Layout: Anita Blockinger, Christoph Schulz

Layout-Entwurf und Titel: Helfer Grafik Design

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann (-670, verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673),
Ursula Zimmermann (-671)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Anzeigendisposition/-verwaltung:
Rudolf Schuster, leitend (-135);
Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Druckvorlagen:
Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)

International Marketing Services: Anzeigenverkauf ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Für Produktanzeigen fordern Sie bitte unsere Mediaunterlagen an. (z. Zt. ist die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1.7.1997 gültig)

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen: Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/ 17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00.

Frankreich: IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/ 1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30.

USA, Osten: IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/ 879 0700, Fax: 820 1639.

USA, Westen: IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881.

Hongkong: IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/ 25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56.

Japan: IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78.

Singapur: IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97.

Taiwan: IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/ 5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94.

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243); Vertriebsassistenz: Cary Buraty-Frey (-154)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/ 9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25; **Leserservice:** Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 24 02-22, Fax: 0 89/20 24 02-15

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten:
Postgiroamt Stuttgart, BLZ 60010070,
Konto-Nr. 1615-705

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Abonnement-Bestellungen: Nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. – ISSN 0937-4906

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf
Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg
CD-ROM: CDA, 98529 Albrechts

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München, Telefon: 0 89/3 60 86-0

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 275 Computerpublikationen in 75 Ländern. Jeden Monat lesen 60 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications. Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist. **Vorstand:** K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss;
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern.

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

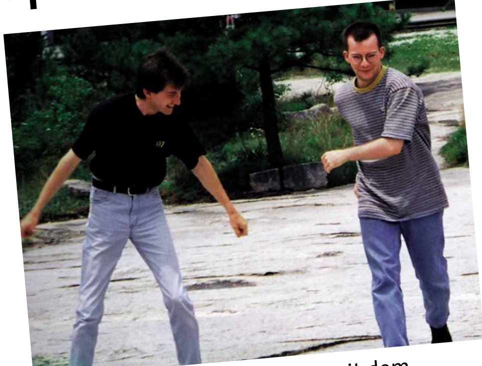
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Titelbild (u. S. 74, 76, 78): Szenenfoto aus »Die Rückkehr der Jedi-Ritter«

Die (Vor-) Letzte

Speckbrett-Werfen



Von Toni angefeuert, holt Jörg mit dem Speckbrett aus...



Gefangen! Unser Westfale Martin kündigt Jörg und Peter die Freundschaft, denn a) wird das Speckbrett nicht geworfen und b) hätte ein echter Ehren-Westfale es nie gefangen. *(Szene stammt vom Stone Mountain/USA)*

So so, der Pentium II ist also Intels neue Spiele-Plattform. Als ich das Ding zum ersten Mal sah, dachte ich da hat einer vergessen, den Chip aus der Verpackung zu nehmen. Dann hat man mich aufgeklärt, daß der jetzt sein eigenes Gehäuse hat, seinen eigenen Luxus-Lüfter, seinen eigenen Bus, seinen eigenen Swimmingpool – hmm, nein, keinen Pool, aber natürlich seinen eigenen Slot. Die neuen Grafikkarten, AGP, die haben auch ihren eigenen Slot. Dann gibt's inzwischen ungefähr 27 Sorten von RAM-Modulen, die haben auch alle ihren eigenen Slot. Vor zwei Jahren ging man in den Laden, verlangte »8 MByte RAM für'n PC« und bekam ein paar Chips in die Hand gedrückt. Heute lautet die Gegenfrage »Simm, Dimm, Sipp, Ess-Dee, Ess-Geh, Vau, Weh, Edo oder Peh-Ess-Zwo?« Da steht man dann und überlegt, welche Sprache das wohl sein könnte. Was war noch mal ISA, EISA, VESA und PCI? Ach ja, konkurrierende Bussysteme, natürlich jedes mit eigenem Slot. Früher haben wir immer gewitzelt, daß unsre PCs alles könnten, außer Kaffee kochen. Ich bin sicher, Asus werkelt schon an 'nem neuen Slot dafür. Was sagen Sie, plug and play? Na klar, man muß nur erst mal rausfinden, was man wo einpluggt. Und dafür bekommt man demnächst bei jedem neuen PC einen Elektrotechnik-Studenten mitgeliefert. Der Rest ist dann kinderleicht – ehrlich. CG

Fundsachen

Mußten Sie in letzter Zeit über irgendwas herzlich lachen? Glauben Sie, daß 189.999 andere auch darüber lachen könnten? Dann her damit! Lustige Schnipsel, unfreiwillig komische Übersetzungsversuche, brandneue Witze – Einsendungen, die uns zum Kichern bringen, veröffentlichen wir auf dieser Seite.

Zielgruppen-Wauwau

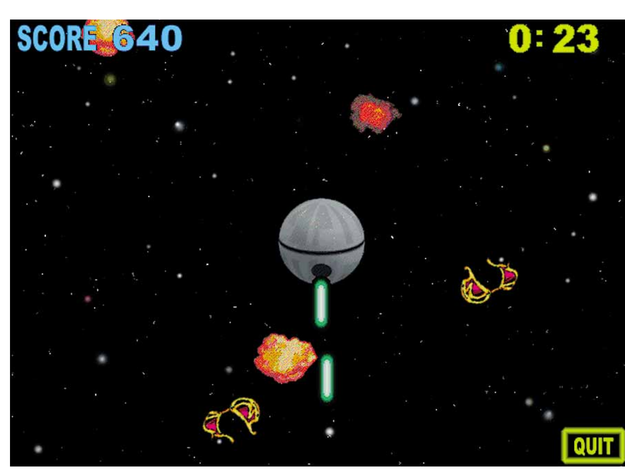
Wer behauptet, daß GameStar keinen Hund hinter dem Ofen vorlocken könne? Von unserem Leser Jochen Stary erhielten wir folgende Reklamation:

»Sehr geehrte Damen und Herren, als ich heute mittag meinen Postkasten öffnete, staunte ich nicht schlecht. Mir flatterte ein Brief von Ihnen entgegen, adressiert an Sascha Stary. »Sascha« war mein Jagd-Spaniel, der im biblischen Hundealter von 18 Jahren 1992 verstarb. Hoffentlich haben Sie nicht noch mehr Hunde in Deutschland angeschrieben!«

(Hoffen wir auch – wenn wir demnächst statt CDs Hundekuchen beilegen müssen, machen die Zeitschriftenhändler nämlich bestimmt Probleme.)

Click till you're sick

Wenn Sie **Star Wars** oder **Beavis & Butthead** mögen (oder gar beides – eine eher unwahrscheinliche Kombination), sollten Sie sich vor **Star Warped** (Sierra) warnen lassen. In dieser vorgeblichen Multimedia-»Parodie« stellen zwei Jünglinge namens Brian & Aaron ein wüstes Sammelsurium aus Star-Wars-Devotionalien, -Geheimnissen und -Spieltips vor. Das Positivste, was sich darüber sagen ließe, ist noch, daß man die einzelnen Dialoge, Animationseinlagen, Filmchen und Mini-Spiele meist problemlos per Mausklick abbrechen kann – aber wozu? Besser gar nicht erst starten.



Star Warped: In einem billigen Asteroids-Verschnitt wehrt sich der Todesstern tapfer gegen kosmische Büstenhalter.

Im nächsten GameStar

Wenn's draußen ungemütlich wird, können Sie sich mit unserer Weihnachtsausgabe entspannen.



Populous 3

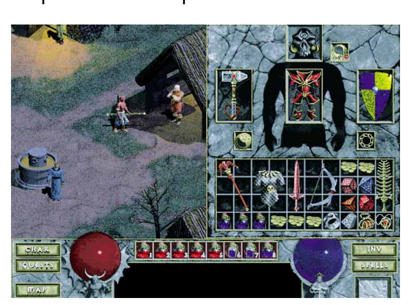
Populous begründete das Götterspiel-Genre und machte Bullfrog über Nacht bekannt. Wir testen den dritten der ruhmreichen Echtzeit-Strategie, der übrigens erstmals ohne Peter Molyneux entstand.

Monkey Island 3

Es ist soweit: Im kommenden Heft werden wir definitiv **Curse of Monkey Island** testen, die größte Adventure-Hoffnung dieses Jahres. Schließen Puzzles und Dialoge wirklich an alte Glanzzeiten an?

Diablo: Hellfire

Vor einem Jahr fieberte die Spielewelt dem Testmuster von **Diablo** entgegen, jetzt warten wir auf die Missions-CD: Das Action-Rollenspiel soll auch für Solospieler wieder spannend werden.



F1 Racing Simulaton

Eigentlich wollten wir schon diese Ausgabe den Test des **F1 Racing Simulators** bringen, doch UBI feilt noch an der KI der gegnerischen Piloten. In Ausgabe 1/98 startet endlich die Testfahrt.





GameStar CD-ROM

Auf unserer CD-ROM packen wir auch nächsten Monat wieder eine hochwertige Vollversion. Dazu gibt's neben Raumschiff GameStar (Folge 4) spielbare Demos, Patches, Videos und Tools.

Gelöst: Tomb Raider 2

Lara Croft wartet auch in der nächsten Ausgabe auf Sie – unsere Komplettlösung hilft Ihnen durch die kniffligsten Rätsel und Kämpfe. Weitere Top-Lösungen: **Lands of Lore 2**, **Star Fleet Academy**.



Hardware-Beratung

Pünktlich vier Wochen vor Weihnachten empfehlen wir Ihnen PCs und Peripheriegeräte, die nicht gleich schon am Neujahrstag schlapp wieder machen.

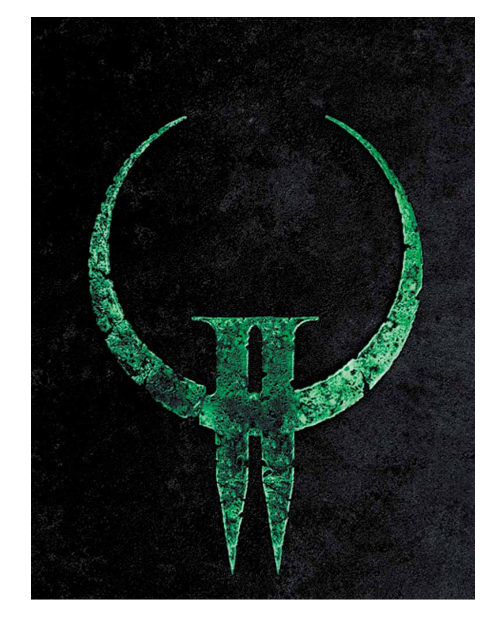


Und außerdem...

... erwarten Sie in GameStar 1/98 wieder brandheiße Previews, kritische Tests und Hunderte von Tips & Tricks.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.



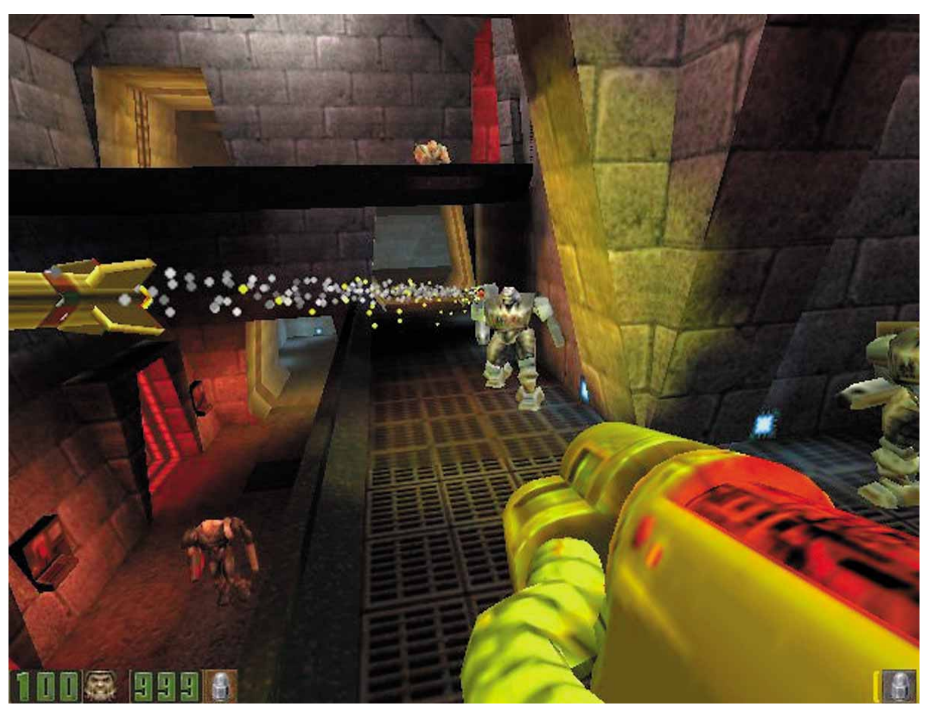


Neue Infos zum Nachfolger von Quake

Quake 2

Kult-Firma id Software verpaßt gerade dem Action-Spiel Quake 2 den letzten Schliff. In letzter Sekunde konnten wir für Sie brandneue Infos ergattern.

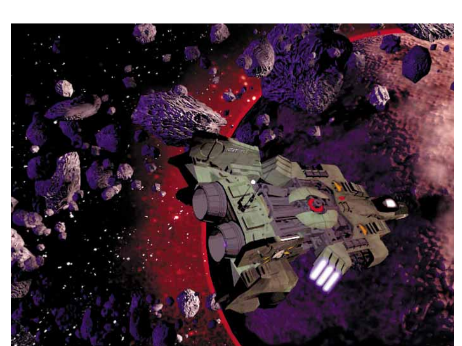
Es brummt im Actiongenre. LucasArts setzt mit Jedi Knight diesen Monat die Referenz-Meßlatte ein ganzes Stück nach oben. Dabei gilt als eigentlicher Meister der rasanten 3D-Monsterjagden doch eigentlich ein ganz anderer Hersteller: id Software. Die Texaner haben freilich noch ein Ass im Ärmel. Das 3D-Actionspiel Quake 2 soll vor allem völlig neue Akzente im Solomodus setzen. Erstmals rendert id Software sogar ein kurzes Intro und strickt eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte. In Quake 2 fliegen Raketen niemals ohne einen guten Grund, das Treiben auf dem Bildschirm hat seinen Sinn. Das fremde Alienvolk der Strogg und die Terran Coalition of Man (TCM) liegen seit Jahren im Krieg – und es steht nicht gut um den Planeten Erde. Da greifen die Menschen zu einem verzweifelten Plan, die starken Abwehrgeschütze der Außerirdischen zu überlisten. Sie bauen Tausende von kleinen Einmann-Schiffen und hoffen, daß wenigstens ein paar bis in die Alien-Zentrale vordringen. Zu Spielbeginn entsteigen Sie einer der Kapseln, die durch das Dach eines abseits gelegenen Bunkers gekracht ist. Überall blitzen durchtrennte Stromleitungen, Trümmer liegen herum – und dann stürmt auch schon der erste wütende Gegner heran.



Bunt und knallig: Quake 2 sorgt auf 3D-Beschleunigerkarten für beeindruckende Lichteffekte.

Hoher Level

Quake 2 spielt in außerirdischen Gebäudekomplexen wie Fabrikanlagen oder Kraftwerken. Nach derzeitigem Stand schaffen es 42 Levels ins fertige Spiel. Dazu kommen noch spezielle Multiplayer-Arenen. Die Levels klappern Sie nicht der Reihe nach ab: Ähnlich wie Hexen 2 nutzt auch Quake 2 ein sogenanntes Hub-System: Drei bis sechs Levels sind um eine Zentralebene herum gruppiert. So schalten Sie etwa rund um einen Kernreaktor erst die Kühlung ab, konfigurieren dann



Das Intro zu Quake 2; nach Chef-Grafiker Adrian Carmack heißt das Schiff »Adrianator«.



Hinter dieser zerborstenen Tür beginnt die Odyssee unseres Helden durch die Alien-Welten.



Der im Bild gezeigte, selbst völlig friedliche Medic-Alien erweckt gefallene Kollegen zu neuem Leben.

in einem anderen Level die Abwasserpumpen um, leiten die erhitzte Flüssigkeit direkt in das Kraftwerk – und rennen um Ihr Leben zum Ausgang, bevor Ihnen der ganze Krempel um die Ohren fliegt. id Software nennt die Abschnitte Unit, das fertige Spiel soll acht dieser großen Episoden enthalten.

Puzzle-Einlagen

In den Missionen gibt es mehr als nur wütende Gegnerhorden. Die Designer arbeiten auch an kleineren Adventure-Einlagen. Sie sollen etwa in einem beinahe stockdunklen Gebäude Elektro-Sicherungen einsammeln. Erst wenn alle gefunden sind, können Sie das Licht einschalten und die weiteren Missionen erledigen. In anderen Regionen durchstreifen Sie riesige Flughangars, in denen Alienraumschiffe starten und landen, oder marschieren durch gigantische Fabrikationsanlagen, in denen die Aliens den Nachschub für ihre kämpfenden Truppen produzieren. Die Levels in **Quake 2** sind sehr groß, fast jeder besteht aus mehreren Stockwerken.

Die Entwickler lassen Ihnen oft die Wahl, ob Sie sich an einem größeren Rudel Cyborgs vorbeischleichen oder sich wild ballernd den Weg mitten hindurch bahnen wollen. Die Monster sehen Sie im Dunkeln nicht immer, dafür reagieren die Gegner aber zumindest teilweise auf akustische Signale. Einem im 3D-Genre angesagten Trend verweigert sich id übrigens: Verletzte Monster werden definitiv nicht die Flucht ergreifen und zu Verfolgungsjagden mit anschließendem Rückenschuß einladen. Wie die Programmierer nach ausgedehnten Testmatches meinen, fände man das nicht gut.



Aufwendige Levels: Über mehrere Stockwerke hinweg kämpfen Sie sich durch die von allen Seiten angreifenden Alien-Horden.

Kampfgerät für Kenner

Als Grundwaffe halten Sie einen kleinen Laser in der Polygonfaust. Das ist wörtlich gemeint: Eine sichtbare und voll animierte Hand hält die Kanone. Neben Standardgerät wie Granaten- und Raketenwerfer sowie einer Nailgun finden sich weitere Waffen in den außerirdischen Gängen. Momentan werkeln die Entwickler an einer Wumme mit der Bezeichnung BFG-9000, die alle Alien-Gegner in Reichweite mit einem grellen Strahlenblitz zersäbelt. Die Chaingun ist zwar sehr wirkungsvoll, aber trotzdem müssen Sie in jeder Situation gut überlegen, ob Sie die Waffe einsetzen wollen. Das gute Stück braucht nämlich ein paar Sekunden, um warumzulaufen und nach Gebrauch abzukühlen. Während dieser Zeit stehen Sie ohne Waffe da. Die Chaingun eignet sich hauptsächlich für langanhaltendes Dauerfeuer gegen ganze Alien-Scharen.


Gegen diesen riesigen Außerirdischen ist die Standardwaffe unterdimensioniert.

Ballern wie in Eraser

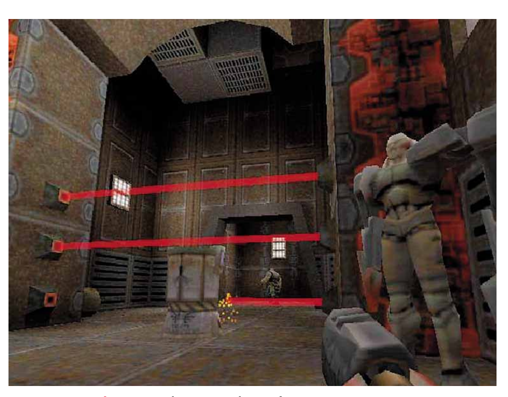
Ein anderes Gewehr mit dem Namen Railgun gibt einen wirbelnden, blauen Energiestrahl von sich (ähnlich wie im Schwarzenegger-Film Eraser), der mühelos mehrere Gegnerreihen durchschlägt. Die Disintegrator-Gun soll optisch noch beeindruckender werden. Sie verschießt Energiekugeln, die kein Licht aussenden, sondern es ähnlich wie ein Schwarzes Loch schlukken. Feuern Sie damit entlang eines erleuchteten Korridors, sehen Sie Dunkelheit den Gang hinunter-flitzen. Von der Disintegrator-Kanone getroffene Gegner fallen nicht nur um, sondern erstarren, lösen sich dann langsam auf und verschwinden im Nichts.

Neben allerlei Waffen bauen die Entwickler noch weitere Goodies ein. Die Flaregun etwa ist eigentlich kein Kampfgerät, sondern eine Leuchtpistole. Ihre Kugeln erhellen dunkle Gebiete und eignen sich vorzüglich, Außerirdische im entscheidenden Augenblick abzulenken.

Kybernetische Killer

Die Aliens von Quake 2 erinnert an die Jahreshauptversammlung eines Borg'schen Jagdvereins. Wesen aus organischer Materie und Maschine, kybernetisch aufgemotzt und mit integrierten Raketenwerfern versehen, stellen sich Ihnen in den Weg. Die Gegner verhalten sich verhältnismäßig intelligent. Außerdem achtet id Software schon beim Entwurf eines neuen Alien-Kriegers darauf, daß er nicht einfach nur wild ballernd durch die Gänge rennt. Jedes Monster hat eigene Angriffsmuster und Verhaltensweisen, die der Spieler kennen muß, will er nicht ständig in die ewigen Jagdgründe entfleuchen. Der normale Standardsoldat beispielsweise ist nicht besonders kampfstark. Er soll aber immerhin schlau genug sein, im Notfall seinen großen Bruder herbeizurufen, der deutlich besser bewaffnet ist. Die Cyber-Hunde sehen zwar schlechter als alle anderen Monster, hören dafür aber sehr gut. Springen Sie nahe eines dieser künstlichen Köter von einer Mauer oder machen sonst ein Geräusch, kommt das Biest angerannt und schleudert Ihnen eine Sonde entgegen, die langsam Ihre Lebensenergie wegfrißt. Besonders fies ist das Brain. Diesen Gegner können Sie nur erledigen, wenn Sie seine empfindliche Denkzentrale treffen. Die liegt gut geschützt unter seiner Rüstung, die er bei Angriffen aber öffnet, um die darunter verborgenen Tentakel zu nutzen. Also müssen Sie wohl oder übel in den Nahkampf,Ferngeschosse kratzen diesen Gegnertyp kaum an. Mit dem Medic schafft id Software sogar ein Monster, das eigentlich gar keines ist. Der kybernetische Medizinmann ist nur leicht bewaffnet, holt seine Patienten aber wieder ins Leben zurück – vergleichbar mit dem automatischen »Respawn« im höchsten Schwierigkeitsmodus ähnlicher Programme.


Die Railgun verschießt spiralförmige, blaue Strahlen.


Laser-Barrieren schützen den Eingang.

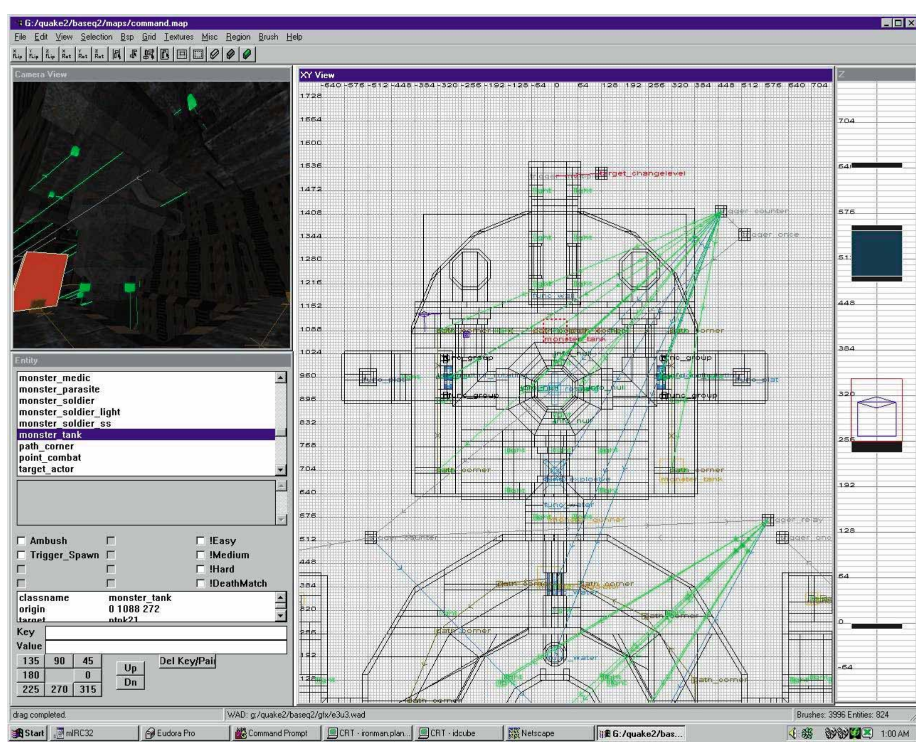

Der außerirdische Kyborg greift aus der Nähe mit Raketen an.

Sichtbar verletzt

Vor dem Start dürfen Sie wählen, ob Sie als glatzköpfiges Mannsstück oder bezopftes Weibsbild kämpfen. Als Vorbild für die feminine Spielfigur nennen id-Grafiker übrigens die Soldatin Vasquez aus dem Film Aliens: Nicht zu sexy, sondern von eher sprödem Charme und sehr kräftig – schließlich will id Software in Zeiten der »political correctness« nicht der stetig steigenden Schar von Spielerinnen auf die Zehen treten.

Für die meisten Monster und für humanoide Mitstreiter in Netzwerkpartien gibt es mehrere unterschiedliche Texturen-Kleider, die für optische Vielfalt sorgen sollen. Außerdem zeigen sichtbare Verletzungen bereits von weitem, wie stark angeschlagen die kybernetischen Kämpfer sind.

Standardmäßig werden alle Figuren mit 10 Bewegungsphasen pro Sekunde animiert. Auf schnellen Rechnern greift das Programm zu einem Trick und zeigt zwischen bestimmten Schlüsselstellungen zusätzliche Bilder, auf einem Pentium 166 beispielsweise 15 Phasen. Diese Technik namens Model Interpolation soll auf leistungstarken Systemen für noch flüssigere Bewegungsabläufe sorgen.



Der interne Quake-2-Editor QE4 im Einsatz. id Software will das Programm später veröffentlichen.

Mehr buntes Licht

Die Grafik-Engine glänzt mit spektakulären Features. Spieler mit 3D-Beschleunigerkarte wandern durch Gänge, deren Texturen aus 256 Farben komponiert sind, Lichteffekte erleuchten den bunten Highcolor-Modus. Wer nur auf die Kraft des Hauptprozessors setzt, für den rechnet das Programm buntes Licht in weiße Strahlen um. Auf diese Weise sollen die Hardware-Mindestanforderungen trotz aller fortschrittlichen Technik bei einem Pentium 133 liegen. Quake 2 läßt in normalen Multiplayer-Partien 32, auf speziellen Netzwerk-Rechnern sogar bis zu 200 Spieler zu. Ein wichtiges Feature mußte id aus Zeitgründen streichen: Man sieht den Figuren nicht von außen an, welche Waffe gerade aktiviert ist. Wahrscheinlich liefert der Hersteller diese Möglichkeit später noch mit einer Missions-CD nach. Um passende musikalische Untermalung kümmert sich die US-Rockband Sonic Mayhem, außerdem steuert Alt-Horroronkel Ozzy Osbourne ein paar Stücke bei. Quake 2 soll aus Kopierschutzgründen nicht ohne CD laufen. Nach derzeitigem Stand soll das Programm noch vor Jahresende im Läden stehen. PS



Pech: Der Ausgang ist zerstört und gut bewacht.



Eine der unheimlichen, überdimensionalen Alien-Maschinen.

Quake 2

Genre: 3D-Action Hersteller: id Termin: Ende ’97

Demo: Im Internet gibt’s eine frühe Demo zu Quake 2, die schon spielbar (aber nicht multiplayerfähig) ist: ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/q2_test.exe